



UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

CENTRO
UNIVERSITÁRIO
PORTO

CURSO DE DOUTORAMENTO EM ARTE DOS MEDIA

**NARRATIVAS INTERATIVAS: O WEBDOCUMENTÁRIO COMO
GÉNERO AUDIOVISUAL**

Tese de Doutoramento apresentada a provas públicas para a obtenção do grau de Doutor em Arte dos Media, orientada pelo Professor Doutor Manuel Luis Bogalheiro Rocha Fernandes e coorientação Professor Doutor António Manuel Dias Costa Valente

Lardyanne Pimentel Guimarães

Dezembro de 2023

www.ulusofona.pt



UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

CENTRO
UNIVERSITÁRIO
PORTO

CURSO DE DOUTORAMENTO EM ARTE DOS MEDIA

**NARRATIVAS INTERATIVAS: O WEBDOCUMENTÁRIO COMO
GÉNERO AUDIOVISUAL**

Lardyanne Pimentel Guimarães

Tese de Doutoramento em Arte dos Media

Versão final

Tese defendida em provas públicas na Universidade Lusófona, Centro Universitário do Lusófona-Porto (CUP), no dia 18/12/2003, perante o júri, nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º: 320/ 2023 de 20 de julho de 2023, com a seguinte composição: **Presidente:** Prof. Doutor Moisés Adão de Lemos Martins (Professor Catedrático e Diretor da Faculdade de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação da Universidade Lusófona), por delegação do Prof. Doutor José Augusto Nunes Bragança de Miranda (Professor Catedrático, Reitor da Universidade Lusófona); **Arguente:** Profª Doutora Mirian Nogueira Tavares (Professora Associada c/ Agregação da Universidade do Algarve); **Arguente:** Prof. Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos (Professor Associado da Universidade de Aveiro); **Vogal:** Prof. Doutor João Pedro Sousa Cardoso (Professor Associado da Universidade Lusófona); **Vogal:** Prof. Doutor João Domingos Pinho Alves de Sousa (Professor Auxiliar da Universidade Lusófona); **Orientador:** Prof. Doutor Manuel Luís Bogalheiro da Rocha Fernandes (Professor Auxiliar da Universidade Lusófona).

Epígrafe

O raciocínio e a investigação científica nunca podem proporcionar uma completa tranquilidade de espírito, uma certeza apodítica ou uma cognição perfeita de todas as coisas. Quem pretende isso tem de recorrer à fé e tentar acalmar sua consciência adotando um credo ou uma doutrina metafísica. Ludwig von Mises.

DEDICATÓRIA

Dedico esta tese a minha filha Isabela Filipa Pimentel Carvalho, a minha mãe Marta Maria Pimentel e ao meu pai Lardner Ribeiro Guimarães que já não se encontra presente.

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Manuel Luís Bogalheiro Rocha Fernandes, orientador deste trabalho, pela sua direção, sensibilidade, compreensão, apoio e confiança. Nunca esquecerei do seu profissionalismo, generosidade e humanidade.

Ao Professor António Manuel Dias Costa Valente, coorientador deste trabalho, por sempre acreditar na minha capacidade de realização, sempre a apoiar-me e incentivar-me no desenvolvimento dos meus projetos ao longo da minha vida académica em Portugal.

RESUMO

Esta tese documenta o trabalho de investigação teórico e prático que deu origem ao webdocumentário *Nem toda Brasileira é Puta* (www.nemtodabrasileiraeputa.com) e o documento tese que investiga a natureza do género webdocumental, registrando as etapas de realização do produto audiovisual desenvolvido. A investigação abrangeu a análise da cultura digital, o estudo do género, a conceção fílmica, o desenvolvimento da plataforma webdocumental, a pré-produção, a produção e a pós-produção do projeto prático. A imagem da mulher brasileira em Portugal associada a prostituição serve de tema para realização do webdocumentário. O tema surgiu a partir do contato direto da investigadora com mulheres de nacionalidade brasileira que residem em Portugal e sofreram discriminação associada a promiscuidade sexual e a prostituição. Foram entrevistadas sete mulheres brasileiras para compor o conteúdo audiovisual. No que se refere ao tema do projeto prático, objetiva-se por meio dele contribuir para ampliar a percepção e o debate sobre a questão que envolve discussões de ordem social, cultural e política. Com a implementação prática e a investigação teórica do género webdocumentário, pretende-se contribuir para aprofundamento do estudo do género e o seu desenvolvimento prático.

Palavras-chave: documentário, webdocumentário, narrativa, interatividade, usuário.

Interactive Narratives: the webdocumentary as an audiovisual genre

ABSTRACT

*This thesis documents the theoretical and practical research work that gave rise to the webdocumentary *Nem Toda Brasileira é Puta* (www.nemtodabrasileiraeputa.com) and the thesis document that investigates the nature of the webdocumental genre, recording the stages of realization of the audiovisual product developed. The investigation covered the analysis of digital culture, the study of genre, film conception, the development of the webdocumental platform, pre-production, production and post-production of the practical project. The image of Brazilian women in Portugal associated with prostitution serves as the theme for the realization of the webdocumentary. The theme emerged from the researcher's direct contact with women of Brazilian nationality who reside in Portugal and suffered discrimination associated with sexual promiscuity and prostitution. Seven Brazilian women were interviewed to compose the audiovisual content. With regard to the theme of the practical project, the objective is to contribute to broadening the perception and debate on the issue that involves discussions of a social, cultural and political order. With the practical implementation and theoretical investigation of the webdocumentary genre, it is intended to contribute to the deepening of the study of the genre and its practical development.*

Keywords: *Documentary, interactive documentary, narrative, interactivity, user*

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	14
DEFINIÇÃO DO PROBLEMA DA TESE	15
OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO	15
METODOLOGIA UTILIZADA.....	16
CAPÍTULO I.....	20
1.1. ERA DIGITAL	20
1.2. TOPOLOGIA DAS REDES	23
1.3. DESENVOLVIMENTO DA WEB	29
1.4. CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	32
1.5. CULTURA DIGITAL	37
1.6. INTERFACE	41
1.7. VIRTUALIZAÇÃO.....	44
1.8. CULTURA PARTICIPATIVA.....	48
1.9. REDES SOCIAIS	55
1.10. CULTURA DO PROTAGONISMO.....	61
1.11. OBRA ABERTA	65
1.12. CIBER-ARTE.....	69
CAPÍTULO II	74
2.1. NARRATIVA.....	74
2.2. NARRATIVA CINEMATOGRAFICA	78
2.3. NARRATIVAS INTERATIVAS	81
CAPÍTULO III.....	86
3.1 GÊNERO DOCUMENTAL.....	86
3.2. A VOZ DO DOCUMENTÁRIO, SEGUNDO BILL NICHOLS	93
3.3. PRODUÇÃO DOCUMENTAL	103
CAPÍTULO IV	106
4.1. WEBDOCUMENTÁRIO.....	106
4.2. WEBDOCUMENTÁRIO, POR SANDRA GAUDENZI.....	106
4.3. WEBDOCUMENTÁRIO, POR GIFREU.....	117
4.4. WEBDOCUMENTÁRIO, POR KATE NASH.....	123
CAPÍTULO V.....	130
5.1. PROJETO WEBDOCUMENTAIS.	130
5.2. WEBDOCUMENTÁRIO VIMY: LIVING MEMORIAL	130
5.3. WEBDOCUMENTÁRIO UNIVERSE WITHIN	134
5.4. WEBDOCUMENTÁRIO SOM DOS SINOS.....	137
CAPÍTULO VI	141
6.1. IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA.....	141
6.2. PRÉ-PRODUÇÃO	141
6.3. PRODUÇÃO	148
6.4. PÓS-PRODUÇÃO	154
6.5. WEBDOCUMENTÁRIO NEM TODA BRASIEIRA É PUTA.....	155
CONCLUSÃO	161

BIBLIOGRAFIA.....	163
REFERÊNCIAS <i>ONLINE</i>	168

ÍNDICE DE TABELAS

TABELA 1- ETAPAS DA INVESTIGAÇÃO	19
TABELA 2- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE RECUERO (2009)	24
TABELA 3 - ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE RECUERO (2009).....	25
TABELA 4- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS LEMOS (2009).....	32
TABELA 5- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS CASTELLS (AS CITE IN JORDAN & PACKER, 2001).....	36
TABELA 6- ESQUEMA FEITO PELA INVESTIGADORA A PARTIR DA OBRA DE (LEVY, 1999, p. 90).	51
TABELA 7- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE RODRIGUES & QUEIROZ (2007 PUD STEUER).....	53
TABELA 8- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS PLAZA(2003).....	68
TABELA 9- TERMOS DA NARRATIVA DE ACORDO COM BERNAND (2007).....	78
TABELA 10-QUATRO PROPRIEDADES ESSENCIAIS DO AMBIENTE DIGITAL PARA CRIAÇÃO LITERÁRIA DE ACORDO COM MURRAY (2003).....	84
TABELA 11-ESQUEMA DA AUTORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE GAUDENZI & PAZ (2019).....	85
TABELA 12- ELABORADA PELA AUTORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE NICHOLS (2005)	91
TABELA 13- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE NICHOLS (2005)	96
TABELA 14-ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE NICHOLAS (2005)	103
TABELA 15- ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE GAUDENZI (2013)	117
TABELA 16-- ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE GIFREU (2013)	118
TABELA 17-- ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE GIFREU (2013)	122
TABELA 18- ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITO DE NASH (2021).....	126
TABELA 19-ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITO DE NASH (2021) ..	129
TABELA 20- RECURSOS FINANCEIROS.....	145
TABELA 21- GUIÃO DE FILMAGEM.....	147
TABELA 22- CRONOGRAMA DA REALIZAÇÃO DOCUMENTAL.	148
TABELA 23-TEMPO DE VÍDEO EM EDIÇÃO FINAL DAS ENTREVISTAS.	155

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1- ESTRUTURA DA INTERNET EM 1969 E 1974.....	22
FIGURA 2-ESTUTURA DA INTERNET1987 E 1999.....	22
FIGURA 3- DISTRIBUIÇÃO DAS REDES DE BARAN (1964)	23
FIGURA 4- CONFIGURAÇÕES ILUSTRATIVAS DE ÁREA LOCAL. FONTE: IRWIN DORROS, “THE PICTUREPHONE SYSTEM: THE NETWORK”, BELL SYSTEM TECHNICAL JOURNAL 50, NO. 2 (FEVEREIRO DE 1971): 232. © 1971 THE BELL SYSTEM TECHNICAL JOURNAL. REIMPRESSO COM PERMISSÃO.	27
FIGURA 5- DIFERENTES ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO DA WEB.	30
FIGURA 6- RELAÇÃO ENTRE O MEDIA E POSSIBILIDADES DE INTERAÇÃO, SEGUNDO SCOLARI (2013)	35
FIGURA 7-RELATÓRIO GLOBAL DIGITAL DE 2021(HOOTSUITE, 2021).....	37
FIGURA 8- VIZUALIZAÇÃO DO RECURSO STORIES DA REDE SOCIAL INSTAGRAM.	57
FIGURA 9 - STORIES EM FORMA DE STORYTELLING NA REDE SOCIAL INSTAGRAM.	58
FIGURA 10 -RECURSO LIVE.	58
FIGURA 11-PERFIL DO USUÁRIO NA REDE SOCIAL FACEBOOK.....	60
FIGURA 12- PERFIL E VÍDEOS DE USUÁRIOS DA REDE SOCIAL INSTAGRAM.....	62
FIGURA 13- PERFIL DO INFLUENCIADOR DIGITAL CARLINHOS MAIA.	62
FIGURA 14- STORIES COM OS CONTEÚDOS EM VÍDEO PRODUZIDOS PELO DIGITAL INFLUÊNCIA CARLINHOS MAIA.	63
FIGURA 15- PERFIL DE LUCIENE CRUZ NO INSTAGRAM	64
FIGURA 16- IMAGEM DA EXPOSIÇÃO " INTERACTIVE PLAT GROWING.....	72
FIGURA 17-EXPOSIÇÃO “CARLOS BRACHER – PINTURA E PERMANÊNCIA.....	73
FIGURA 18- ABERTURA DO WEBDOC LIVING MEMORIAL VIVANT	130
FIGURA 19- PÁGINA DA ESCOLHA DOS TEMAS DO WEBDOC LIVING MEMORIAL VIVANT.....	131
FIGURA 20- PÁGINA DO WEBDOC LIVING MEMORIAL VIVANT NO QUAL DE FORMA ALEATÓRIO PODE-SE ACEDER AS NARRATIVAS.	132
FIGURA 21- PÁGINA DO WEBDOC LIVING MEMORIAL VIVANT NO QUAL SE ABRE AS MICRO-NARRATIVAS.	133
FIGURA 22- PÁGINA DE ABERTURA DO WEBDOCUMENTÁRIO UNIVERSE WITHIN.	134
FIGURA 23- PÁGINA INICIAL DE NAVEGAÇÃO PARA ACEDER O CONTEÚDO WEBDOCUMENTÁRIO UNIVERSE WITHIN.....	135
FIGURA 24-PÁGINA PARA ACEDER O CONTEÚDO DO WEBDOCUMENTÁRIO UNIVERSE WITHIN.	136
FIGURA 25- PÁGINA DE VISUALIZAÇÃO DOS PERSONAGENS DO WEBDOCUMENTÁRIO UNIVERSE WITHIN.	136
FIGURA 26-PRIMEIRA PÁGINA DO WEBDOCUMENTÁRIO SOM DOS SINOS	137
FIGURA 27- SEGUNDA PÁGINA DO WEBDOCUMENTÁRIO SOM DOS SINOS	138
FIGURA 28- ÍCONE VER OS TOQUES.....	138
FIGURA 29- PÁGINA OS SINEIROS.....	139
FIGURA 30-REDESCOBRIR OS SINOS.....	139
FIGURA 31-PÁGINA VIDEOCARTAS	140
FIGURA 32-DESIGN DO NOME DO WEDOCUMENTÁRIO NEM TODA BRASILEIRA É PUTA.	142
FIGURA 33- PESQUISA DE ENTREVISTADAS NO GRUPO BRASILEIROS EM PORTUGAL, NA REDE SOCIAL FACEBOOK.....	144
FIGURA 34- PERSONAGEM SUELÂNE ANDRADE.	149
FIGURA 35- PERSONAGEM MARIA APARECIDA SILVA.....	150
FIGURA 36-PERSONAGEM DANIELE NETO DOS SANTOS	150
FIGURA 37- PERSONAGEM BEATRIZ CAETANO.	151
FIGURA 38- PERSONAGEM JÚLIA FURTADO.	151
FIGURA 39- PERSONAGEM TÁCILA COSTA	152
FIGURA 40-PERSONAGEM MILENNA FIGUEIREDO.	152
FIGURA 41-IMAGENS DE APOIO DAS ENTREVISTAS.....	153
FIGURA 42-EDIÇÃO DE ENTREVISTAS NO PROGRAMA ADOBE PREMIERE PRO CS6.....	154
FIGURA 43-PRIMEIRA PÁGINA DO WEBDOCUMENTÁRIO NEM TODA BRASILEIRA É PUTA.	157
FIGURA 44-PÁGINA O PROJETO.	158

FIGURA 45-PÁGINA BRASILEIRAS.....	158
FIGURA 46-PÁGINA PARTICIPAR.....	159
FIGURA 47-PÁGINA FÓRUM DE DISCUSSÃO	159
FIGURA 48 - PÁGINA LINKS ÚTEIS	160

INTRODUÇÃO

Pretende-se desenvolver e implementar um webdocumentário hipermédia com características do modo participativo que estabelecerá uma estrutura acessível e informativa constituída por vídeo, áudio e recursos infográficos recolhidos ao longo da pesquisa. No que se refere à função participativa do projeto pretende-se estabelecer um canal de comunicação, de experimentação artística e tecnológica, de debate entre obra, tema e público. Por meio da investigação objetiva-se construir uma base teórica, tendo como referência os diversos autores que se ocupam desta área de estudo. Mas também apresentar o conhecimento resultante da implementação do projeto criativo.

O tema do webdocumentário, ou seja, o conteúdo a ser utilizado para implementação prática do projeto é: mulheres brasileiras em Portugal, uma questão de gênero e nacionalidade. Na perspectiva de aborda o preconceito que determinar o indivíduo a partir de uma análise de grupo, ou seja, na qual suas características individuais são determinadas pelo comportamento social e moral de um coletivo. O webdocumentário entrevistará mulheres brasileiras que vivem em Portugal há mais de um ano, com diferentes profissões. Elas irão relatar a experiência de imigrar e os constrangimentos de viver noutra cultura sobre os olhares de uma pré-imagem estabelecida de sexualidade e prostituição.

Por meio do uso do “*Storytelling*” irão descrever as situações de discriminação, de assédio que viveram e são constantemente submetidas. Mulheres que consideram a abordagem do tema e a realização do webdocumentário como uma forma de fazer o seu pequeno manifesto em repúdio ao fato de serem prejudicadas pelo comportamento de um grupo, por sua nacionalidade, seu gênero, sem sua individualidade prevaleça. Assim, adota-se uma abordagem storytelling, baseada num olhar metodológico etnográfico. “Por Storytelling pode-se dar significado a pequenas histórias, narrativas curtas e compostas de profunda significação, para dar sentido a um determinado contexto, seja individual ou coletivo, procurando analisar e representar evento de forma acessível” (Borges apud FONTANA, 2009, p.6)

O webdocumentário hipermédia com características do modo participativo a ser desenvolvido é uma obra que se estabelece por meio de um conteúdo audiovisual online e compartilhável que incentiva a participação do público na construção do seu conteúdo. Por meio de uma narrativa ou banco de dados expansível, impulsiona a anexação de material multimédia, o estabelecimento de links com outros conteúdos, a participação do utilizador por meio de fóruns e de espaços de discussão dentro da plataforma. Assim, o navegador é convidado a contribuir na expansão e na concretização da obra.

No webdocumentário o espectador se transforma, simultaneamente, em *usuário-navegador-participante*. A narrativa é não linear permitindo um fluxo de navegação aparentemente livre. O conteúdo é fragmentado em blocos de informação. O filme tem existência numa plataforma *on-line* que requer interação. “O território do documentário interativo produz obras que interagem uma combinação de linguagens e sistemas de comunicação multimodal, junto com experiências interativas nas quais o usuário adquire um papel fundamental” (Castells, 2013, p. 78).

DEFINIÇÃO DO PROBLEMA DA TESE

Problema:

Que características possui o webdocumentário como uma obra cinematográfica que congrega diferentes linguagens e recursos interativos?

OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO

Objetivo Geral:

- Compreender por meio do estudo teórico e do desenvolvimento do projeto criativo prático, nomeadamente, a tese e o webdocumentário: a utilização, os efeitos e as características deste novo género como uma produção audiovisual que outorga interatividade ao expectador- utilizador- navegador permitindo o debate público.

Objetivos Específicos:

- Definir uma bibliografia diversificada e ampla que permita estabelecer uma perspectiva teórica consistente.
- Produzir um webdocumentário participativo que congregue um conteúdo relevante num formato atraente e de fácil utilização.

METODOLOGIA UTILIZADA

Segundo Fragoso (2011), a investigação em Arte e Tecnologia tem três prerrogativas: o diálogo entre artes visuais, sistemas computacionais de produção e imagens, o carácter comunicacional imposto pelos sistemas telemáticos e inclusão de interfaces interativas para que os sistemas comunicacionais possam efetivar suas funções.

A produção artística multimídia contemporânea inclui experimentações artísticas que exploram as potencialidades do ambiente tecnológico informatizado. Nesse ambiente cada vez mais conceitos como arte deixam de possuir uma definição única justamente por não ser algo estático, mas sim algo em constante processo de construção. Na era da Pós-Modernidade, o universo das artes experimenta uma transição que atinge seu ponto de não retorno com a aplicação da tecnologia digital e da telemática na produção artística. (Fragoso, 2011, p. 3)

Assim, o estudo de webdocumentário, tendo em conta a sua natureza telemática, tecnológica e artística, serve-se do campo das Artes, da Tecnologia Digital e também da Comunicação Multimédia. As fronteiras entre estes campos de conhecimento não estão cerradas, mas em interação constante. Seguidamente a definição do objetivo geral e específicos, estrutura-se a pergunta da investigação. Que características possui o webdocumentário como uma obra cinematográfica que congrega diferentes linguagens e recursos interativos?

A pergunta atende a proposta de desenvolvimento do produto já mencionado, dirigindo a pesquisa à natureza dele, a coleta de dados e a implementação prática. No que se refere aos objetivos, a pesquisa adotada é exploratória: “Que tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição, assumindo, em geral, as formas de pesquisas bibliográficas e estudos de caso” (Freitas & Prodanov, 2013, pág 50).

Do ponto de vista da sua natureza, a pesquisa é aplicada ao que “Corresponde à investigação que gera conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos, envolvendo verdades e interesses locais.” (Freitas & Prodanov, 2013, pág. 65). Tendo em vista o tratamento do tema proposto pela pesquisa, adota-se o método dialético “empregado em pesquisa qualitativa, é um método de interpretação dinâmico e totalizante da realidade, pois considera que os fatos não podem ser revelados fora de um contexto social, político, econômico etc” (Freitas & Prodanov, pág 56).

No que se refere aos procedimentos técnicos do plano de estudo, a forma de recolher as informações necessárias, adotar-se-á respectivamente: a pesquisa bibliográfica e estudo de modelos. Do ponto de vista da forma de abordagem do problema de investigação adotar-se-á uma perspectiva qualitativa, com natureza de desenvolvimento prático, uma vez que reflete um estudo que gera saberes empíricos e teóricos direcionados a um tema específico, sem por isso atribuir resultados universais.

A pesquisa remete para a aquisição de competências e saberes teóricos e práticos, materializados no documento da tese e no produto criativo. Assim, sob o ponto de vista do desenvolvimento do produto temos uma pesquisa de desenvolvimento:

“(s) seguindo um percurso próximo da resolução de problemas (...) começa, de forma geral, por analisar o possível objeto (que possa responder a uma necessidade identificada), conceptualizar esse objeto para poder elaborar um modelo (uma representação dos elementos que o vão compor), elaborar estratégias de realização, avaliar as possibilidades de concretização, proceder à construção de uma forma provisória desse objeto (protótipo) e implementá-lo” (Van Der Maren, 1996 apud Oliveira, 2006, p 34).

Assim, procede-se o planeamento de execução da pesquisa, que compreenderá: a pesquisa bibliográfica para identificar os principais autores e conceitos norteadores da investigação, bem como a natureza do produto multimédia a ser desenvolvido, a fim de construir um enquadramento teórico que ofereça suporte à implementação prática; a realização cinematográfica para a captação do conteúdo do webdocumentário; a análise do material recolhido e a implementação do produto. Portanto, finalizada a pesquisa, teremos um documento tese e o webdocumentário que será disponibilizado na internet, com acesso livre. Assim, diante das considerações metodológicas expostas é importante destacar que as etapas da investigação:

Etapas de investigação	Características
Pesquisa bibliográfica	Autores: Sandra Gaudenzi, Arnau Gifreu, Arlindo Machado, Pierre Levy, Manuela Penafria, etc.
Mapa concetual	Conceitos centrais: tecnologia digital ,documentário, webdocumentário interatividade, cultura digital, sociedade em rede, participação, propagação, convergência, interface, novas tecnologias, hipertexto, multimédia, narrativa linear, narrativa não linear, usuário, etc.
Definição de modelos adotados no trabalho	• Modos de representação da realidade no documentário tradicional • Modos de interação no webdocumentário • Produção webdocumental
Webdocumentário	• Modo de interação participativo

	• Interface online interativa • Participação • Interação
Documentário	• Modo de representação da realidade observativa
Realização Webdocumental	• Pré-produção, produção e pós-produção.
Conclusão	Reflexão sobre o resultado do trabalho

TABELA 1- ETAPAS DA INVESTIGAÇÃO

CAPÍTULO I

Este capítulo aborda a cultura digital em rede efetuando a análise de alguns dos seus efeitos na produção de cultural, na circulação de conhecimento, na interação social e na realização audiovisual. No entanto, não se pretende descrever a história da cultura digital, mas perceber alguns dos seus aspetos relacionados a produção cultural a fim de fundamentar e de orientar a investigação neste campo e a realização audiovisual.

1.1.ERA DIGITAL

A tecnologia digital em rede faz parte das práticas culturais da sociedade do século XXI, do funcionamento dos Estados, da política e da forma como nos relacionamos com o mundo. “ A internet é o tecido de nossas vidas. Ela poderia ser comparada tanto a uma rede elétrica quanto ao motor elétrico, na sua capacidade de distribuir a força da informação por todo domínio da atividade humana, a tecnologia da informação é hoje o que a eletricidade foi na Era Industrial”(Castells,2003) Por tecnologia entendemos como Castells (1999), em linha direta com Harves Brooks e Daniel Bell, o uso de conhecimentos científicos para especificar as vias de se fazerem as coisas de uma maneira reproduzível. Para Maschall (2012) a tecnologia são como extensões de nós mesmos que constituem novas consequências sociais e pessoais. Scolari (2012) afirma que as tecnologias modificam a subjetividade relativa ao tempo e o espaço, bem como percepção de distância. No Império Romano era distinta a do século XIX: cem quilômetros de cavalo não são iguais a cem quilômetros de comboio. Também mudam a oposição entre privado e público que sofre transformações com o surgimento das tecnologias digitais. Ribeiro (2021), defini a tecnologia digital como um conjunto de tecnologias que permite a transformação de qualquer linguagem, como a imagem, o som, o texto em números que são lidos por dispositivos variados que podemos chamar genericamente de computadores. Por meio da digitalização “as imagens, os sons e as informações são transformados em Bytes de informação que podem fluir pelas plataformas de mídia e serem facilmente reconfigurados em diferentes contextos.” (Jenkins, 2014, pág 31). Felice (2018)

compreende que o processo de digitalização é assimilável a um processo total e não apenas social ou comunicativo, capaz de conectar os diversos tipos de superfícies e de transformar as sequências informativas das substâncias, como exemplo, as nanotecnologias, biotecnologias e as diversas formas de digitalização dos territórios.

Obviamente, quando falamos no uso desta tecnologia em rede estamos referir-nos as populações de países que tem acesso a rede mundial de computadores , e que o fazem por meios dos seus dispositivos eletrônicos de natureza diversa, seja por um computador fixo ou um dispositivo móvel. “A conexão de dois ou mais computadores cria a rede, há milhares de redes internas no mundo, a funcionar como banco de armazenamento e veículos de transmissão de dados, a principal rede no mundo é a Internet que faz a conexão dessas redes internas” (Sanchez, 2003). Segundo Castells (2003), uma rede é um conjunto de nós interconectados, sua formação é uma prática humana muito antiga, mas as redes ganharam vida nova em nosso tempo transformando-se em redes de informação energizadas pela Internet, com uma natureza relovucionária, pois as tecnologias de comunicação baseadas no computador permite felxibilidade e adaptabilidade. A rede estabelece a conexão entre diversos atores sociais. “ Uma rede social é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre diversos atores, sua abordagem tem um foco na estrutura social, onde não é possível isolar os atores sociais e nem suas conexões.” (Recuero, 2009. p.23). Cazeloto & Trivinho (2009), afirmam que as redes interativas de computadores cresceram – e continuam crescendo, em quantidade e extensão, favorecendo a criação de novos canais de sociabilidade, de expressão cultural, participação social e política, e de operações econômicas e financeiras. Ao mesmo tempo que o modelo centralista, baseado no Estado e focado nas necessidades sociais alterou-se para um modelo difuso, com ênfase no desenvolvimento de um espírito empreendedor privado, focado nas necessidades do mercado e por este alimentado.

A internet, rede mundial de computadores surgiu em 1969, nos Estados Unidos da America, a partir do sistema Arpanet:

Os cientistas que o desenvolveram trabalharam para criar uma rede de comunicações sem coordenação central, para assim superar o tradicional “ modelo de priâmide”, isto é, o modelo no qual diversos computadores trabalham ligados necessariamente a um único computador central. Pretendia-se evitar dessa forma, que uma eventual quebra ou destruição do computador central anulasse todo o sistema de comunicação. (Sanchez, 2003. p.7).

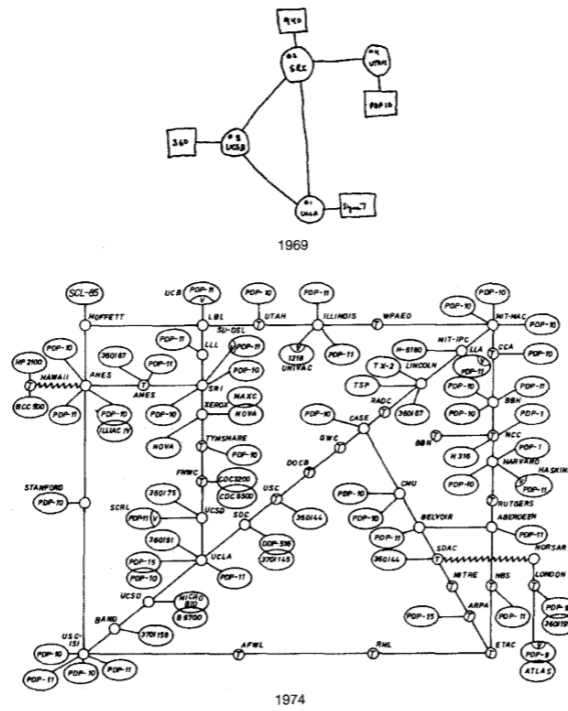


Figura 2.2.
El desarrollo de la estructura de internet⁵

FIGURA 1- ESTRUTURA DA INTERNET EM 1969 E 1974.

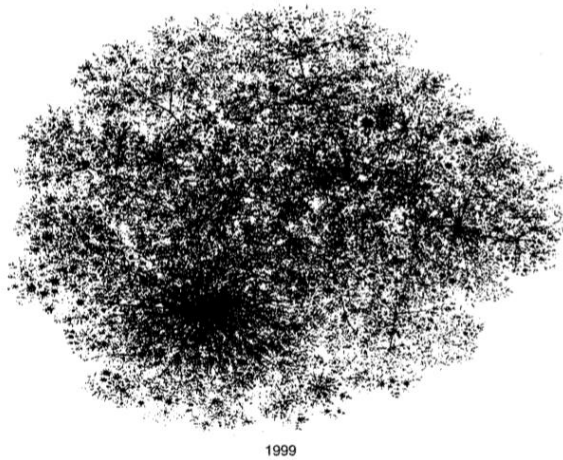
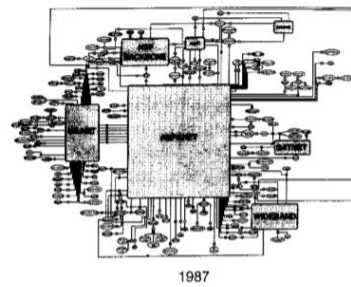


Figura 2.2. (cont.)
El desarrollo de la estructura de internet

FIGURA 2-ESTUTURA DA INTERNET1987 E 1999.

1.2 TOPOLOGIA DAS REDES

“O resultado foi uma arquitetura de rede que, como queriam seus inventores , não pode ser controlada a partir de nenhum centro e é composta por milhares de redes de computadores autônomos com inúmeras maneiras de conexão, contornando barreiras eletrônicas”(Castells, 1999. P. 44). Segundo Recuero (2009), os atores representam os nós (ou nodos) das redes, e são formados por meio da interação entre os atores. A variação das conexões altera as estruturas desses grupos. Assim, a interação seria a matéria-prima das relações e laços sociais. Recuero(as cite Reid, 2009) descrever que no âmbito do ciberespaço, a interação social pode dar-se de forma síncrona e assíncrona, no qual a primeira simula uma interação em tempo real, no mesmo momento temporal. A segunda, quando a perspectiva da mensagem não é imediata como o e-mail.

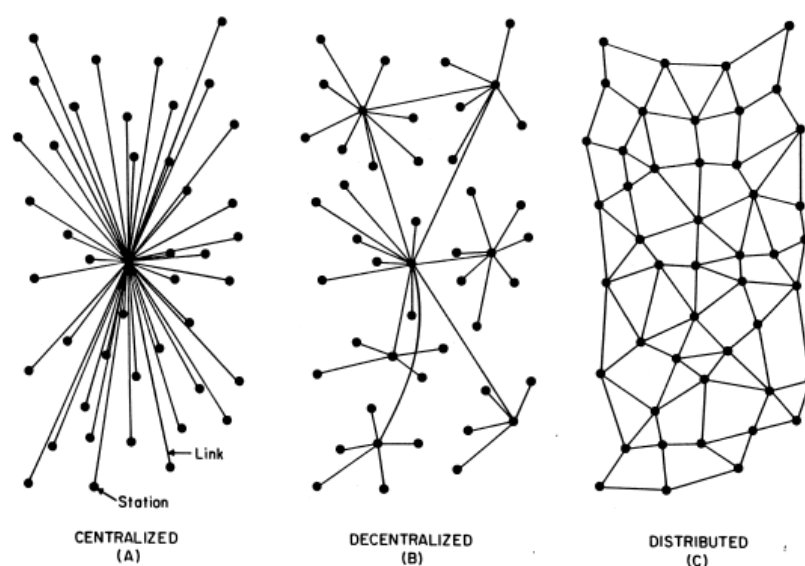


FIGURA 3- DISTRIBUIÇÃO DAS REDES DE BARAN (1964)

Segundo Baran (1964) embora exista uma grande variedade de redes, todas elas se dividem em dois componentes: centralizada (ou estrela) e distribuídas (ou grade ou

malha). O autor considera que a rede centralizada é, obviamente, a mais vulnerável, pois a distribuição de um único nó central destrói a comunicação entre as estações finais. Mas que na prática, uma mistura de estrela e componentes de malha são usados para formar a comunicação de redes de integração. Baran (1964), exemplifica, por meio do tipo (b) da tipologia que obedece uma estrela maior, com um link adicional formando um *loop*, forma uma rede “descentralizada”. Ela é descentralizada porque a confiança total em um único ponto nem sempre é necessária. A rede distribuída permite vários caminhos, não há um nó central, cada nó está conectado a vários de seus nós vizinhos, portanto cada nó teria várias rotas possíveis para enviar dados, mesmo que um nó fosse destruído, outro caminho estaria disponível. Hui Hu (2015), afirma que a rede distribuída, projetada por Baran, nunca foi construída e seria quase impossível de criar, por razões económicas, políticas e geográficas (pela dificuldade de executar a fibra óptica cabo através das montanhas). A autora afirma que as rotas e diagramas das redes mudaram notavelmente pouco, e cita como exemplo o tráfego na Internet dos EUA que atravessam as mesmas rotas estabelecidas no século XIX.

Recuero (2009), relaciona as topologias das redes de Baran com as redes sociais no qual faz referência as seguintes redes:

Redes	Funcionamento
Redes Igualitárias	Os nós dada uma quantidade de conexões têm a uma probabilidade de ter mais ou menos iguais conexões,
Redes Mundos Pequenos	Cada um de nós tem amigos e conhecidos em vários lugares do mundo, e em grande escala essas conexões mostram a existência de poucos graus de separação entre vários <i>clusters</i> ;
Redes Sem Escalas	Existe uma ordem na dinâmica de estruturação das redes, ou seja, quanto mais conexões possui um nó, maiores as chances de ele ter mais conexões; quanto mais rico o nó mais probabilidade ele tem de ter mais nós.

TABELA 2- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE RECUERO (2009)

Segundo Recuero (2009) a rede tem as seguintes propriedades: grau de conexão que é a quantidade de conexões, links que possui. Quanto mais conexões, maior o grau de conexão. Quanto maior o grau mais popular e mais central é o nó na rede; densidade que é a quantidade de conexões; centralidade indica a centralidade do nó e pode ser verificada através do grau de conexão, ou seja, se o número de conexões for alto indica sua importância para as distâncias sociais na rede; centralização que refere-se a abordagem das redes inteiras que determina os agrupamentos nas redes; a multiplexidade que refere-se à medida dos diferentes tipos de relação social existentes em uma determinada rede. Segundo, a autora, as redes sociais na Internet podem ser de dois tipos:

Redes sociais na Internet	
Redes emergentes	São aquelas expressas a partir das interações entre atores sociais, mediadas pelo computador. No qual entre os nós emergem laços sociais dialógicos a partir da interação e conversação que pode gerar laços mais fortes no decorrer do tempo. Exemplo: comentários
Redes de filiação ou redes de associação	São redes cujas conexões são estabelecidas dos mecanismos de associação e de filiação dos sites de redes sociais, não necessita de uma interação reativa com efeito social. Elas podem advir de laços já estabelecidos pelos atores envolvidos em outros espaços. Exemplo: lista de amigos no Facebook.

TABELA 3 - ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE RECUERO (2009)

Para Galloway & Tacker (2007) as redes são múltiplos laços, não porque são construídas de várias partes, mas porque são organizadas em torno do princípio da inclusão perpétua. Não é uma questão de contagem perpétua, mas de uma arranjo formal, isso significa que as redes podem e devem crescer (a adicionar nós ou arestas), mas o mais

importante é que são reconfiguráveis de novas maneiras e em todas as escalas. Ainda segundo os autores, talvez seja realmente isso que signifique ser uma rede, ou seja, a capacidade de transformação e reconfiguração radicalmente heterogênea. “Uma rede é, em certo sentido, algo que mantém uma tensão interna, numa forma- um agrupamento de diferenças que é unificado (distribuição versus aglomeração), é menos a natureza das partes entre si e mais as condições sob as quais as partes ponde interagir, é o mais relevante (Galloway & Tacker, 2007, p. 70). Felice (2018) considera que a comunicação em rede é caracterizada por circuitos informativos interativos, e que faz repensar as formas e as práticas de interação social, para além da conceção entre emissor e recetor, produtor e consumidor, empresa e público, instituições e cidadãos, público e privado, que já não conseguem explicar a complexidade das relações das formas meta geográficas do habitar contemporâneo.

Envolvendo-se na produção de mensagens nos meios de comunicação de massa e desenvolvendo redes autônomas de comunicação horizontal, os cidadãos da era da informação tornam-se capazes de inventar novos programas para suas vidas com as matérias-primas de seu sofrimento, suas lágrimas, seus sonhos e esperanças. Elabora seus projetos compartilhando experiência. Subvertem a prática da comunicação tal como usualmente se dá, ocupando o veículo e criando a mensagem. (Castells, 2012, p. 11)

Para Ford, Green & Jenkins (2013) estamos a viver a transformação de uma cultura moldada pela lógica da transmissão aberta para outra, voltada a promover maior participação popular. Ao longo dos anos , com surgimento dos computadores pessoais e diversos dispositivos eletrónicos que permitiu aceder a rede, o número de usuários aumentou de forma acelerada. “ Sua estrutura aberta a converte em um grande organismo vivo, dinámico e em permanente desenvolvimento “ (Scolari, 2008. P. 84). Surge a “nuvem” que como afirma Hui Hu (2015) é um forma singular que não apenas condesa uma ampla multiciplidade de formas de rede e nuvens em única visão que abrange todas as redes, mas também reflete uma visão universalista do mundo na perspectiva que a nuvem representaria uma Internet “gratuita” e a “liberação civil da sociedade”. A autora afirma que a ideia de “nuvem” , ao contrário de ser uma nova tecnologia digital que chegou em 2010-2011, com a introdução de produtos como *iCloud* ou *Amazon Cloud Player*. Na realidade, em 1970, engenheiros utilizaram o símbolo de uma nuvem para representar qualquer rede compatível com uma serie de estações retransmissoras de micro-ondas, seja

ela telefônica ou internet, lançadas pela Companhia Americana de Telecomunicações dos Estados Unidos da America, em conjunto com a primeira rede de televisão *cross-country*.

Hui Hu (2015) considera que o diagrama desenhado por Irwin Dorros, diretor de planejamento da rede para Companhia Americana de Telecomunicações que utiliza três nuvens para descrever a rede por trás do serviço picturephone da AT&T, permite compreender a gênese da nuvem que funciona como um símbolo, um ícone em um mapa que permitiu ao administrador situar uma rede de trabalho que tinha conhecimento direto, dentro do mesmo espaço epistêmico como algo que constantemente flutua e é impossível saber: a mistura amorfa da tele-rede telefônica, rede a cabo e internet.

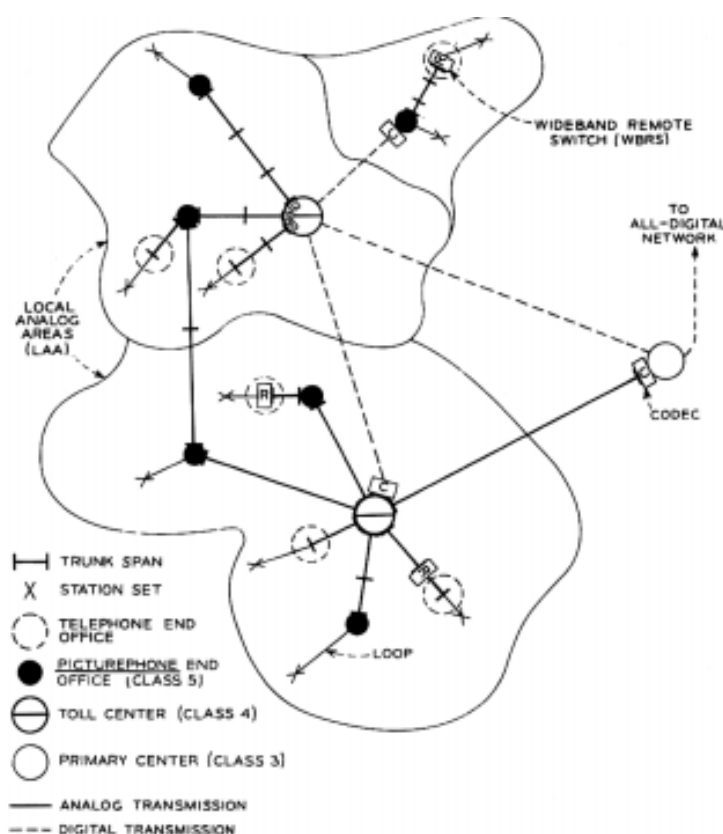


FIGURA 4- CONFIGURAÇÕES ILUSTRATIVAS DE ÁREA LOCAL. FONTE: IRWIN DORROS, “THE PICTUREPHONE SYSTEM: THE NETWORK”, BELL SYSTEM TECHNICAL JOURNAL 50, NO. 2 (FEVEREIRO DE 1971): 232. © 1971 THE BELL SYSTEM TECHNICAL JOURNAL. REIMPRESSO COM PERMISSÃO.

Mota, Zanotto & Ruschel (2010) afirmam que a nuvem é uma representação para a Internet ou infraestrutura de comunicação entre os componentes da sua estrutura, baseada

em uma abstração que oculta à complexidade de infraestrutura. Cada parte desta infraestrutura é promovida como um serviço, normalmente alocados em data-centers, utilizando hardware compartilhado. Todos os recursos e processamentos computacionais ficam disponíveis na Internet, assim, o computador será apenas um chip ligado a internet, a grande “nuvem de computadores”. Desse modo, os usuários movem seus dados e aplicações para a nuvem, acessíveis de forma simples em qualquer lugar. Taurion (2009) afirma que a nuvem pode ser vista como um estágio mais evoluído do conceito de virtualização, a virtualização do próprio *dat center* ou centro de processamento de dados. Para o autor, a nuvem define-se também como um conjunto de recursos com capacidade de processamento, armazenamento, conectividade, plataformas, aplicações e serviços disponibilizados na Internet.

A internet que conhecemos hoje, só foi possível a partir do desenvolvimento da Web, no início dos anos 1990, pelo cientista britânico Tim Berners-Lee, que trabalhava no CERN, o Laboratório Europeu para Física de Partículas baseado em Genebra, a WWW (Word Wide Web) ou simplesmente a Web” (Sanchez, 2003. p.8). Ela é o sistema que permite aceder o conteúdo hipermídia ou os hipertextos. “A abordagem mais simples de hipertexto é descrevê-lo , em oposição a um texto linear, como um texto estruturado em rede, constituído de nós (os elementos de informação, imagens etc) e de links entre esses nós indicando a passagem de um nó a outro.” (Levy, 1999, p.59). A Web permite aceder aos hipertextos que chegam até o navegador via internet:

A Web permite que seus usuários publiquem textos, imagens, sons e outros recursos de linguagem. Os ambientes criados com esses recursos são chamados ambientes multimedia e só surgiram depois de a Web ser criada, porque antes, a Internet não comportava formas gráficas, apenas textos. Para que os novos ambientes multimídia pudessem ser facilmente utilizados, criou-se, em 1993, o programa Mosaic, que se tornou conhecido como “ navegador”... O navegador permitiu “ unir” a Internet e a Web e abriu a rede, que até o momento era utilizada exclusivamente por universidades e empresas. (Sanchez, 2002. P.8)

Segundo Manovich (2002), durante a década de 1990, a identidade do computador mudou, inicialmente era como uma simulação da máquina de escrever, um pincel ou uma régua de desenho, ou seja, uma ferramenta usada para produzir conteúdo cultural, que uma vez criado seria armazenado e distribuídos em meios apropriados. Entretanto, no final da década, à medida que o uso da Internet se tornou comum, o

computador não era mais uma ferramenta , mas também uma máquina de mídia universal, utilizado não apenas para criar, mas também armazenar, distribuir e acessar todas as mídias.

1.3. DESENVOLVIMENTO DA WEB

No início de seu desenvolvimento, a web também denominada de Web 1.0 possuía sites nos quais apenas um usuário interagia simultaneamente na escrita e leitura. “Embora a definição exata seja uma fonte de debate, acredita-se que se diz respeito ao período em que os sites da Web eram estáticos, não fornecendo conteúdos interativos” (Glossário da Sociedade de Informação, 2021)

O surgimento de recursos interativos, permitiu a segunda geração de desenvolvimento da World Wide Web 2.0:

“ Web 2.0, termo usado para denotar vários conceitos diferentes: sites baseados em um determinado conjunto de tecnologias, como AJAX, sites que incorporam uma forte componente social, envolvendo perfis de usuários, links de amigos; Sites que encorajam conteúdo gerado pelo usuário na forma de texto, vídeo e postagem de fotos junto com comentários, marcações e classificações; ou apenas sites que ganharam popularidade nos últimos anos e estão sujeitos a especulações febris sobre avaliações e perspectivas de IPO.” (Cormode, G, 2009, pág 02)

A Web 2.0, desenvolveu recursos interativos, espaços de partilha e colaboração, tornando-se tão viva e real quanto o espaço físico, com grandes avenidas, ruas e vielas. “Com a passagem para a Web 2.0, ou «Web Social» como também é denominada, os utilizadores começaram a lidar com as novas ferramentas digitais que assentavam num novo conceito, o conceito de partilha («share») onde se começaram a adotar interações do tipo «read-write»” (Gil, Henrique, 2014, p.01). Surgem as redes sociais, os blogs e sites interativos com a produção de conteúdo de muitos para muitos, numa comunicação multidirecional e horizontal.

Segundo Di Felice (2017), a Internet alterou nossa condição habitativa, disseminando um novo tipo de ecologia conectiva como uma arquitetura reticular, no qual cada integrante é, ao mesmo tempo composto pelo conjunto de arquiteturas de rede informativas e produtor das mesmas, de acordo com o princípio emergente de “complexidade recursiva”. A cada dia, mais ocupado o ciberespaço, com muitas vozes

dissonantes ,cresce a cada clique, a cada novo link e novo nó que compõe sua estrutura. “A tecnologia digital permitiu o empacotamento de todos os tipos de mensagens, inclusive de som, imagens e dados, criou-se uma rede que era capaz de comunicar seus nós sem usar centros de controles.”(Castells, 1998, pág 83). O que permite o aprofundamento e surgimento de diferentes formas de interação, de relacionar-se, de produzir conteúdos, de apropriação de espaços, de discussão sobre diversos aspectos da vida cotidiana , com por exemplo, sobre saúde, culinária, vida urbana, entretenimento e outros campos, como música, política e negócios. Felice (2019) afirma que com o advento das redes interativas assistimos ao comparecimento de um inédito tipo de ação, não mais realizada pelo sujeito ator:

“ Desenvolvida em redes interativas, parecida a um “ato” (realizado tecnologicamente, desenvolvido em interações com dispositivos e circuitos informativos) capaz de estabelecer uma nova forma de contratualidade, não mais apenas social e antropomórfica, mas ,resultante de dinâmicas plurais e colaborativas. A dimensão reticular do agir deve ser, portanto, pensada não a partir do conceito de ação que remete a um agir dinâmico e transitivo, mas a partir do ato, isto é, da forma imprevisível e intensa que se desenvolve em seguida das conexões. (Felice, 2019, p.8).

A seguir temos a passagem para a Web semântica ou Web 3.0 que consiste “ essencialmente em um lugar onde as máquinas podem ler as páginas da web da mesma forma que os humanos, e os agentes do software podem rastrear melhor , e encontrar aquilo que procuramos” (Metz, 2007, p. 01). Assim, o comportamento e o conteúdo do usuário é armazenado, processado pela internet o que permite estabelecer uma experiência personalizada. “É a Web onde a comunicação síncrona («live») e o conhecimento constituirão a forma de estar dos seus utilizadores, continuando sempre sob um ambiente e contexto de partilha.” (Gil, 2014, pág 02).

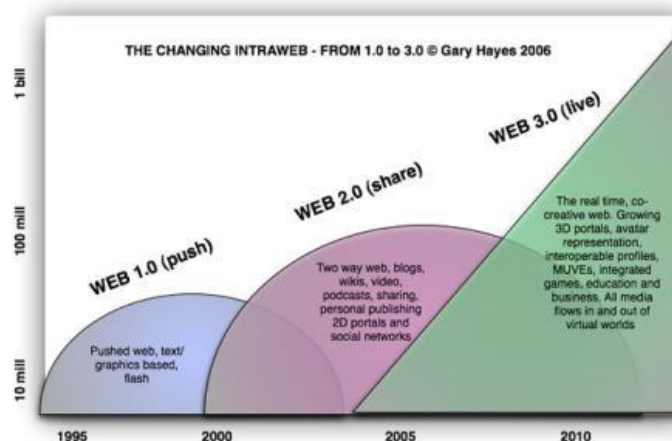


FIGURA 5- DIFERENTES ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO DA WEB.

A web estabeleceu um novo paradigma tecnológico, pois engendra novas formas de relacionar-se com o mundo social, físico e individual. “A sociedade contemporânea é digital, mediada por dispositivos móveis, por computadores, pela captura da imagem, pela imagem em movimento. O que a coloca a produção digital e o espaço virtual no centro da vida hodierna. Em linha com Castells (1999) consideramos que a sociedade não é determinada pela tecnologia , nem é ela que escreve o curso da transformação tecnologica, uma vez que são muitos fatores, como a criatividade e a iniciativa empreendedora que intervem no processo de descobertas científica, de forma que o resultado final depende de um complexo padrão interativo.

Levy (2012) descreve como inteligência coletiva o conhecimento em rede, no qual a partir de comunidades virtuais pode-se combinar diversos conhecimentos que não se pode saber sozinho ou fazer sozinho, mas que agora se pode fazer e conhecer coletivamente. “No processo de virtualização, o mundo mudou de escala – a informação foi desmaterializada, o espaço virtual mudou a importância do tempo e categorias de espaço, uma imensa riqueza de informações tornou-se com relativa facilidade disponível para os usuários.” (Cvjetičanin, 2008, p. 22). Para Castells (1998) ao transformarem os processos de informação, as novas tecnologias da informação agem sobre todos os domínios da atividade humana e possibilitam o estabelecimento de conexões infinitas em diferentes domínios e entre os elementos e agentes de atividades. A cultura digital passa a fazer parte das nossas práticas. Lemos (2009) define a cultura digital como “ pós-massiva” e estabelece três leis ou princípios básicos para definir a sociedade da informação- que alguns vão chamar de cibercultura, sociedade pós-industrial ou sociedade do conhecimento:

Três leis básicas que estão na base do processo cultural da cibercultura	Características
Liberação do pólo da emissão	O antigo “ receptor” passa a produzir e emitir sua própria informação, de forma livre, multimodala(vários formatos midiáticos e planetária, cujo sintoma às vezes é confundido

	com excesso de informação.
O princípio de conexão em rede	O usos de redes e tecnologias e informação para a criação de vínculos sociais locais, comunitários e memso planetários.
Reconfiguração sociocultural a partir das novas práticas produtivas e recombinaatórias	Reconfiguração e remediação de práticas e instituições, da indústria cultural , do modelo produtivo.

TABELA 4- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS LEMOS (2009).

Segundo Lemos (2009), esses três princípios básicos: emissão, conexão e reconfiguração- permitem a compreensão de uma reconfiguração cultural, artística, imaginária, subjetiva, produtiva, econômica, jurídica, em marcha.

1.4. CULTURA DA CONVERGÊNCIA

“O ciberespaço fez com que surgissem dois dispositivos informacionais que são originais em relação aos medias precedentes: o mundo virtual e a informação em fluxo” (Levy, 1999. P.67). Levy (1999) afirma que o mundo virtual se estabelece sobre o princípio da imersão, no qual dispõe as informações em um espaço contínuo e em função da posição do explorador ou de seu representante dentro deste mundo. Já a informação em fluxo designa os dados em estado contínuo de modificação, dispersos entre memórias e canais interconectados que podem ser percorridos, filtrados e apresentados ao cibernauta com sua instrução. Segundo Levy (1999) há 3 grandes categorias de dispositivos comunicacionais no que se refere a relação entre os participantes da comunicação: um todos, um e todos.

Diferente da televisão, do rádio e do impresso que são dispositivos comunicacionais com estrutura de um para todos, o telefone de um para um. “A Internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global” (Castels, 2013, p. 8) “O ciberespaço torna disponível um dispositivo comunicacional original, já que permite que comunidades constituam de forma progressiva e de maneira cooperativa um contexto comum” (Levy, 1999, p.68). Segundo Cazeloto & Trivinho (2009) na nova situação tecnologia da área de informação e comunicações, integram-se a informática, nas suas dimensões de produtora de hardware e softwares; a telemática, como rede de telecomunicação computadorizada, interligada nacional e internacionalmente; e a microeletrônica. no qual operam distintos e numerosos serviços. Sobre essa infraestrutura tecnológica operam distintos e numerosos serviços, entre eles: a internet, museus, arquivos, bibliotecas, editoriais impressos, eletrônicos e virtuais, publicidade, jornais, revistas, rádio, cinema e tv. Assim, a convergência vem eliminando os limites entre os meios., tornando-os solidários em termos operacionais, erodindo as tradicionais relações que mantinham entre si e com seus usuários. A infraestrutura da rede digital permitiu o surgimento da cultura da convergência. “A tecnologia digital tornou possível o uso de uma linguagem comum: um filme, uma chamada telefônica, uma carta, um artigo de revista, qualquer deles pode ser transformado em dígitos e distribuído por fios telefônicos, microondas, satélites ou ainda por um meio físico de gravação” (Cazeloto & Trivinho, 2009, p.26).

O computador ligado em rede atua como um telefone, ao oferecer a comunicação pessoa-a-pessoa em tempo real; como uma televisão, ao transmitir filmes; um auditório, ao reunir grupos para palestras e discussões; uma biblioteca, ao oferecer grande número de textos de referência; um museu, em sua ordenada apresentação de informações visuais; como um quadro de avisos, um aparelho de rádio, um tabuleiro de jogos e , ate mesmo , como um manuscrito, ao reinventar os rolos de textos dos pergaminhos. Todas as principais formas de representação dos primeiros 5 mil anos da história humana já foram traduzidas para o formato digital” (Murray, 2003, p. 41)

Segundo, Jenkins (2009), a convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação.

“Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos. Os produtores de mídia estão reagindo a esses recém-poderosos consumidores de formas contraditórias, às vezes encorajando a mudança, outras vezes resistindo ao que consideram um comportamento renegado. E os consumidores, por sua vez, estão perplexos com o que interpretam como sinais confusos sobre a quantidade e o tipo de participação que podem desfrutar.” (Jenkins, 1999. p47)

Surge a cultura da conexão, no qual quase 60% da população mundial está ligada a internet, destes 43% ligados as redes sociais. Utilizadores conectados, a consumir e/ou a produzir conteúdo, em rede. Os consumidores antes sem espaços próprios de participação, resignados ao papel de expectador, público, reconfiguram seu papel e tomam espaços de expressão e alcance atuação nos media. “A organização reticular da informação e incorporação de uma série de funções que aumentam a possibilidade de o usuário de interagir com os documentos compartilhados, começam a materializar a ideia de hipertexto. A capacidade de criar redes é um dos componentes fundamentais das novas formas de comunicação. (Scolari, 2008).

Por meio de canais próprios ou de recursos participativos existentes em diversas plataformas online. O público é incentivado a opinar, a enviar conteúdo e a participar na formação das narrativas contemporâneas. A conexão em rede permite que as fronteiras entre criadores e público tornem-se menos delimitadas, numa estrutura reticular e multimodal, a permitir um modelo não hierarquizado. A rede possibilitar uma inteligência coletiva rápida e antes inimaginável, sob o ponto de vista da enorme quantidade de conteúdo, da participação imediata e da capacidade do registo.

“Pode-se delimitar um modelo híbrido emergente de circulação, num mix de forças de cima para baixo e de baixo para cima que determina como um material é compartilhado, através de culturas e entre elas, de maneira desorganizada e muito mais participativa, assim as decisões de cada um de passar adiante ou não textos estão a remodelar o cenário da mídia”. (Ford, Green & Jenkins, 2012).

Compreender a convergência também é perceber a multimídia que segundo Scolari (2013) é um dos elementos fundamentais da vida digital. “Este aspecto da digitalização favoreceu a convergência de todo o tipo de informação em um único suporte, imagens, sons, palavras, um pacote textual que abraça todos os medias e linguagens imagináveis” (Scolari, 2013). Levy (1999) considera que seria mais correto, do ponto de vista linguístico, falar de informações ou de mensagens multimodais, pois colocam em jogo diversas modalidades sensoriais (visão, audição, tato, as sensações proprioceptivas) e remete ao movimento geral de digitalização, à integração de todas os media que vai ao rumo da interconexão. Levy (1999) exemplifica, que um lançamento de um filme que ocorre simultaneamente ao lançamento de um vídeo, exibição de uma série de televisão, a

produção de camisetas e de brinquedos, estamos a identificar uma estratégia multimédia. Scolari (2013), afirma que conceitos como multimédia nos remetem a convergência de meios e linguagens, mas nem todos os produtos e serviços da comunicação digital são multimédia e hipertextuais na mesma proporção. Para visualizar melhor as diferentes práticas da comunicação digital interativa, ele elaborou um gráfico cartesiano, no qual a parte vertical indica o modelo de difusão de muitos-a-muitos e a parte horizontal cobre o espaço que vai da monomedia à multimédia. As dimensões das letras indicam a maior e a menor hipertextualidade das estruturas textuais.

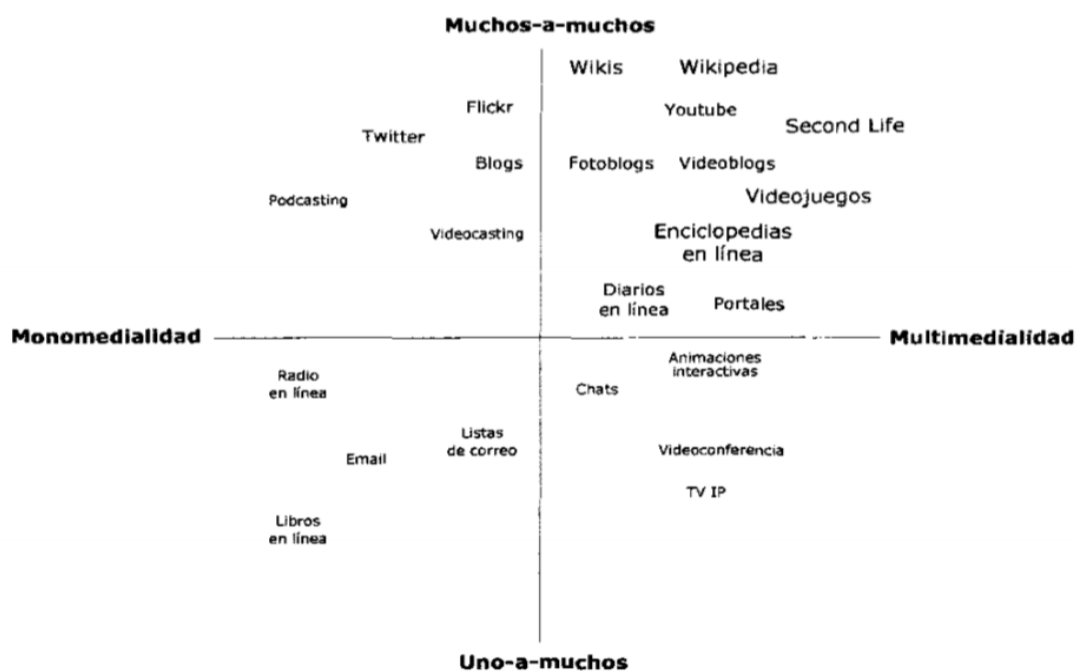


FIGURA 6- RELAÇÃO ENTRE O MEDIA E POSSIBILIDADES DE INTERAÇÃO, SEGUNDO SCOLARI (2013)

Segundo Castells (as cite in Jordan & Packer, 2001), o advento da linha de pensamento mais inovadora na Era da informação seja o conceito de hipertexto e promessa de multimédia que repensa a comunicação com base na interatividade e na expressão multidimensional, de um novo padrão de comunicação, de uma nova cultura, que pode ser indicado em cinco processos:

Integração	Combinação das formas artísticas e da tecnologia numa forma híbrida de expressão.
Interatividade	A capacidade do usuário de manipular e afetar diretamente a experiência dos media e de se comunicar através dela.
Hipermídia	A ligação de elementos separados dos media uns com os outros para criar uma trilha de associação pessoal.
Imersão	A experiência de ingressar na simulação de um ambiente tridimensional
Narratividade	Estratégias estéticas e formais que deriva, dos conceitos acima e que resultam em formas lineares de história de apresentação da mídia.

TABELA 5- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS CASTELLS (AS CITE IN JORDAN & PACKER, 2001)

A convergência também encontra outros significados, no que se refere a distribuição de conteúdos em diferentes plataformas:

A primeira definição de convergência de mídia envolve a fusão tecnológica de conteúdo em diferentes canais de mídia - artigos de revistas, programas de rádio, músicas, programas de TV, videojogos e filmes agora disponíveis na internet através de laptops, tablets e smartphones. Uma segunda definição de convergência de mídia - às vezes chamada de plataforma cruzada pelos profissionais de marketing de mídia - descreve um modelo de negócios que envolve a consolidação de várias participações de mídia, como conexões a cabo, serviços telefônicos, transmissões de televisão e acesso à Internet, sob um guarda-chuva corporativo. (Fabos, Martin & Campbell, (Fabos, Martin & Campbel, 2016, p. 53

Segundo Jenkins (2012) a convergência das media é mais do que apenas uma mudança tecnológica, altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados , gêneros e públicos, refere-se a um processo, não a um ponto final. E altera a lógica pela qual indústria dos media opera e pela qual os consumidores processam a notícia e entretenimento. A televisão , o rádio , o jornal , a ligação telefonica está na Web. O conteúdo de um media cruza os demais, por meio de diversas plataformas e assuntos que se complementam e formentam a interatividade. A audiência é seduzida simultaneamente em diferentes plataformas que possibilitam a interação do público. Os produtores de conteúdo buscam seguidores e públicos ativos por meio da rede, objetivam terem seu conteúdo compartilhado, comentado e curtido. “Estamos testemunhando a erosão dos limites

tradicionais entre fãs e ativistas, entre criatividade e desestruturação, entre nicho e mainstream, entre comercial e o que é genuíno, entre fãs e produtores” (Ford, Green & Jenkins, 2013. P.55).

Lemos (2009), afirma que estamos a viver um território recombinate, e a novidade não é tanto a recombinação, pois toda cultura é antes de tudo híbrida, mas a forma, a velocidade e o alcance global de uma cultura que recombina, apropria e mescla elementos. Camargo (2016) considera que a nova mídia é glocal (global e local) e que os indivíduos podem dilatar a sua autonomia por meio da evolução da função da memória, cujas as propriedades se apoiam nas descobertas da ciência, tais como a multimídia, a interatividade e o código digital.

1.5. CULTURA DIGITAL

Segundo o relatório Global Digital de 2021(Hootsuite, 2021), em janeiro de 2020, 59,5% da população mundial está no digital, conectada a rede:

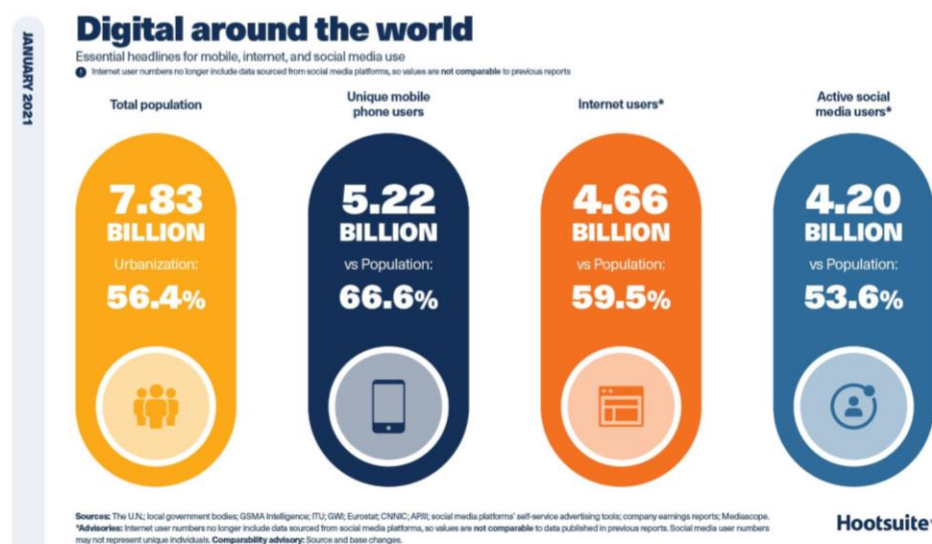


FIGURA 7-RELATÓRIO GLOBAL DIGITAL DE 2021(HOOTSUITE, 2021).

O relatório (Hootsuite, 2021) aponta que em Janeiro de 2021 a população mundial era de 7, 8 bilhões de pessoas, sendo que: 4,66 bilhões utilizam a internet ,5, 22

bilhões utilizam smartphones e 4,20 bilhões utilizam as redes sociais. Ainda segundo o relatório, o usuário gasta quase 7 horas diárias na internet. Os números deixam claro como a internet está presente nas nossas vidas, a provocar grandes e profundas transformações nas práticas culturais, em todas as esferas da vida humana. A internet passou a integrar de tal maneira nossos hábitos que seu uso constante e diário constitui-se numa maneira distinta de relacionar-se com o mundo e com os demais. A vida passou a ser mediada pelos ecrãs dos dispositivos eletrônicos com acesso a rede, por meio de aplicativos, redes sociais e diversas plataformas que reconfiguram nossas relações interpessoais, sociais e ambientais. O uso excessivo dos dispositivos ligado a rede passou a ser associado a diversas patologias já reconhecida e classificada pela ciência.

O uso dessa tecnologia está a transformar percepções, apropriações de espaços e a redefinir a cultural como: digital, fluída, dinâmica, participativa, híbrida e remixada. “A cultura aqui é “compreendida como somatório de conhecimentos, valores e práticas vivenciadas por um grupo em determinado tempo e , não necessariamente, o mesmo espaço” (Vani M. Kenski, 2018, p.1). Pierre Levy (1999) define a cultura digital de cibercultura. Segundo o autor, trata-se do conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o ciberespaço. “ O ciberespaço é um espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também um novo mercado da informação e do conhecimento.” (Levy, 1999).

Kenski (2018) considera que o termo digital integrado à cultura define este momento da humanidade em que o uso dos meios digitais de informação e de comunicação se expandiram, a partir do século passado e permeiam todos os setores da sociedade. Para Castells (2013), a cultura da Internet, é a cultura dos criadores da Internet, sendo uma construção coletiva que transcende preferências individuais, mas ao mesmo tempo influencia as práticas das pessoas como dos produtores/ usuários. Castells(2013) caracteriza a cultura da internet em quatro camadas, noeadamente, a cultura tecnomeritocrática, cultura comunitária, cultura empresarial e a cultura hacker:

“ A cultura tecnomeritocrática especifica-se como uma cultura hacker ao incorporar normas e costumes a redes de cooperação voltadas para projetos tecnológicos. A cultura comunitária virtual acrescenta uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da Internet um meio de interação social seletiva e de integração simbólica. A cultura empresarial trabalha, ao lado da cultura

hacker e da cultura comunitária, para difundir práticas da Internet em todos os domínios da sociedade como meio de ganhar dinheiro.” (Castells, 2013, p. 43)

A cultura digital acontece na rede e para ela. A internet, alimentada diariamente com conteúdos de diversas partes do mundo, em diversas linguas , culturas e saberes, provoca uma verdadeira revolução em todos os aspectos da vida humana. “ Uma revolução tecnológica concentrada nas tecnologias de informação começou a remodelar a base material da sociedade em ritmo acelerado” (Castells, 1999. P.68). Castells (1999) inclui nas tecnologias de informação, todo o conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (software e hardware), telecomunicações/ radiodifusão, optoeletrônica, engenharia genética e seu crescente conjunto de desenvolvimentos e aplicações. Manovich (2002) considera que à medida que a distribuição de todas as formas de cultura se torna baseada em computador, cada vez mais estamos centrados na “ interface” numa cultura codificada em formato digital. O autor utiliza o termo “ *Cultural interfaces*” para descrever a interface homem-computador-cultura: os modos pelos quais os computadores estão presentes e nos permitem interagir com os dados culturais, inclui as interfaces usadas por designers de sites, museus, revistas online e outros objetos culturais dos novos media. Para Scolari (2008) a indústria cultural constituía um sistema onde cada media e linguagem ocupava seu lugar, mas na nova media esfera todos necessitam combinar-se em torno da multimédia. Cazeloto & Trivinho (2009) considera que a Sociedade da Informação se caracteriza principalmente por:

“Formação e desenvolvimento de redes digitais virtuais, que ligam pessoas e grupos, independentemente de tempo e espaço; b) reorganização interativa dos processos políticos, sociais, econômicos, culturais e institucionais, com base em tecnologias avançadas de informações e comunicações; c) reconfiguração da vida cotidiana dos indivíduos, grupos sociais, governos, empresas e entidades em geral, por efeito da consolidação e crescente expansão de redes digitais. (Cazeloto & Trivinho, 2009, p.21

O uso dessa tecnologia na produção do conhecimento, no acesso a informação e na comunicação tem reconfigurado papéis. Segundo Scolari (2008), a comunicação digital em rede colocou o modelo de um para muitos , da comunicação de massas em crise, e permitiu o crescimento de formas interpessoais e o intercâmbio de grupos , por meio de fóruns, de correios eletrônicos e de mensagens, e pelo surgimento de novas formas pós-massivas de comunicação (weblogs, wikis, plataformas colaborativas). Castells (1999) , considera essas transformações como um dos raros intervalos de eventos

importantes que correm com rapidez e que ajudam a estabelecer a próxima era estável na história, um intervalo cuja característica é a transformação de nossa “cultura material” pelos mecanismos de um novo paradigma tecnológico que se organiza em torno da tecnologia da informação. O que permite o surgimento de novas formas de comunicação. “A ditalização tornou o conteúdo totalmente plástico, isto é, qualquer mensagem, som ou imagem pode ser editado e alterado. E estabeleceu, por essa via, a tendência do cancelamento de fronteiras entre diversos tipos de produtos intelectuais e serviços informativo-culturais” Castells (as cite Shith, 2009). Scolari (2008), diferencia a novas formas de comunicação das tradicionais, com as seguintes características: transformação tecnológica (digitalização), configuração de muitos para muitos (reticular), estrutura de texto sequencial (hipertextualidade), convergência dos media e das linguagens (multimédia) e participação ativa dos usuários (interatividade).

“Se focarmos no processo produtivo e na matéria-prima das novas formas de comunicação, o conceito chave é a digitalização; Se considerarmos o conteúdo (multimídia) e o suporte (redes) do processo de comunicação, a noção que o distingue é a hipermídia. Se concentrarmos nosso olhar no processo de recepção do conteúdo, a palavra-chave é interatividade. A digitalização, esse processo que reduz os textos a uma massa de bits que podem ser fragmentados, manipulados, vinculados e distribuídos, é o que permite a hipermedialidade e a interatividade.” (Scolari, 2008, p. 72).

A designação novos medias ou novas tecnologias sempre originou bastante debate, por provocar a ideia de ruptura, separação dos media. Uma conotação, na nossa perspectiva que pode levar ao erro, pois os media e as tecnologias não se excluem, mas coexistem e se renovam. “ O que identificamos, de forma grosseira, como novas tecnologias recobre na verdade a atividade multiforme de grupos humanos, um devir complexo que se cristaliza sobretudo em volta de objetos materias, de programas de computadores e de dispositivos de comunicação” (Levy, 1999. p.30).

“ Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes, é por isso que a convergência parece mais plausível como forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Assim, os velhos meios tem suas funções e status tranformados” (Jenkins, 2009, p.43).

Entretanto Ferreira (2018) considera que a opção pelo termo novos media reúne num só conceito várias características como o digital, o online, a rede (ou a internet), as bases de dados, a realidade virtual, o que seria eficaz para traduzir dinamismo e a

mudança atual realidade dos media. Segundo Jenkins (2009), os velhos meios de comunicação nunca morrem- nem desaparecem, o que morre são as ferramentas que usamos para acessar o seu conteúdo, por exemplo, a fita cassete, a Betacam, CDS, arquivos mp3. Estas ferramentas são as tecnologias de distribuição (*delivery tecnologias*) que tornam-se obsoletas e são substituídas. “Sistemas de distribuição são apenas e simplesmente tecnologias; meios de comunicação são também sistemas culturais.” (Jenkins, 2009, p. 43). Para Ford, Green & Jenkins (2012) as novas plataformas e as facilidades da mídia digital funcionam como catalisadoras para reconceituação de outros aspectos da cultura, exigindo que sejam repensadas as relações sociais, que imaginemos de outro modo a participação cultural e política. Para Castells (2003), a internet passou a ser a base tecnológica para a forma organizacional da Era da Informação: a rede.

Castells (2011) nomeia de autocomunicação o uso da internet e das redes sem fio como plataformas de comunicação digital, e a define como comunicação de massa, por processar mensagens de muitos para muitos , com um potencial de se conectar a um número infundável de redes que transmitem informações pelo mundo. Com produção da mensagem decidida de forma autônoma pelo remetente, a designação do receptor autodirecionada e a recuperação de mensagens das redes de comunicação autosselecionada. Para Lemos (2009) estamos numa “ território recombinate”, numa “ cibercultura remix” que formentam novas práticas recombinaórias nas cidades contemporâneas.

1.6. INTERFACE

Segundo Scolari (2002) a web está contaminada com muitos outros medias- a televisão, o rádio, os videojogos, etc- simultaneamente trata de definir sua própria interface e gramática de interação. Hookway (2014) afirma que a palavra *interface* foi utilizada pela primeira vez na descrição de um fluído o que sugere sua abertura. O prefixo *inter* conota relações que ocorrem dentro de um campo limitado, seja espacial ou temporal, pertence a uma orientação interna, uma interioridade. Utilizado como uma forma de comunicação entre entidades, o papel da interface seria limitado a tradução ou transmissão daquilo que

sentidades vinculantes projetam. Face é derivado do latim *Facies*, ou seja, rosto ou semblante, como aparência, caráter, forma ou figura. Portanto, um aspecto de uma coisa, ou seja, é o meio pelo qual essa coisa pode projetar-se para frente e fora de si. Hookway (2014) considera que a combinação de *inter* e *face* corporifica uma contradição do termo que pode ter duas leituras: a primeira, como “entre faces”, sugere atividades dentro de um campo circunscrito ou um recinto; e a segunda, sugere um limite ou zona de encontro que ativamente estende-se e condiciona aquilo que separa.

Em combinação, interface é uma interioridade confinada por suas entidades delimitadoras e meios de acesso, confrontação ou projeção em uma exterioridade. Isto é definido por suas entidades delimitadoras ao mesmo tempo que as define. Ao englobar interioridade e exterioridade, passividade e atividade, a interface governa as transformações do estado interior para a relação exterior, da expressão interna para a externa. (Hookway, 2014, p. 22)

Para Scolari (2012) as interfaces da tecnologia digital em rede não são dóceis instrumentos nas mãos dos usuários, mas complexos dispositivos cognitivos e semióticos que se negociam o significado das interações. É por meio da Interface que o usuário das tecnologias mediadas pelo computador percorrem os recursos interativos e exploram os percursos.

“A interface – aquela área de fronteira entre a membrana osmótica que atravessa e ao mesmo tempo une duas entidades – é a face visível das hipermediações, o lugar onde ocorrem as trocas entre sujeitos e dispositivos. Neles acontece a conversa globalizada de blogueiros, trocam-se conteúdos P2P e se enfrentam exércitos virtuais comandados por jovens games. Precisamente aí estão as subjetividades, ao interagir com sistemas computacionais ou com outras subjetividades, ao interagir com sistemas computacionais ou com outras subjetividades” (Scolari, 2012, p.265).

Para Manovich (2002) em termos semióticos, a interface do computador atua como um código que carrega mensagens culturais em variedade de mídias. O autor compreende que na cultura da comunicação, um código raramente é um mecanismo neutro. Ao contrário, ele pode fornecer um próprio modelo de mundo; mensagens culturais subsequentes ou linguagens inteiras criadas usando este código serão limitadas por este modelo, sistema ou ideologia. “A interface molda o computador, o usuário concebe o próprio computador. A interface também determina como os usuários pensam sobre qualquer objeto de mídia acessado pelo computador, retira diferentes mídias da sua original distinção e impõe sua própria lógica a eles” (Manovich, 2002, p.76). O autor cita, como

exemplo o recurso “cortar e colar”, padrão presente em todos os softwares com GUI¹ de como a interface impõe a sua própria lógica. A utilização desse recurso tornaria insignificante a distinção tradicional espacial e temporal dos media, bem como a distinção tradicional entre eles, pois o usuário pode recortar e colar parte de imagens e colar um único pixel, uma imagem e todo o filme digital da mesma maneira. Além de poder aplicar esta operação a textos, imagens estáticas e em movimento, sons e objetos 3D da mesma forma. Manovich (2012) afirma que a interface homem-computador se tornou um código semiótico fundamental da sociedade da informação, à medida que a distribuição de todas as formas de cultura se torna baseada em computador. Cada vez mais a “interface” é predominantemente composta de dados culturais. O autor considera que desenvolvemos a interface homem-computador por meio da cultura codificada em formato digital e a define de “Interface Cultural”.

“Vou usar o termo “interfaces culturais” para descrever a interface homem-computador-cultura: as maneiras pelas quais computadores presentes nos permitem interagir com os dados culturais. Interfaces culturais incluem interfaces usadas pelos designers de sites, cd-rom, títulos, enciclopédias multimídia, museus e revistas online, jogos informáticos e outros objetos da nova mídia.” (Manovich, 2012, p. 80)

Scolari (2012), afirma que designers e especialistas consideram que a melhor interface é aquela que não se sente, uma interface que respeita os princípios da usabilidade, ou seja, dever desaparecer- o usuário deve se concentrar nas tarefas a realizar e não ficar capturado pela interface. Hookway (2014) considera que a medida em que a gama de experiência e desempenho humano é cada vez mais definido e condicionado pelas forças da tecnologia, a interface é familiar, embora indeterminada e até mesmo com presença espectral. “A interface descreve as maneiras pelas quais a humanidade está ligada em sua relação com a tecnologia. Até mesmo quando homem e máquina entram em contacto, seu encontro já está sujeito a mediação” (Hookway, 2014, p.1). O autor considera a interface como um formulário de relação, ou seja, o que é mais essencial para sua descrição de interface não reside nas qualidades de uma entidade ou linhas de dispositivos ou tecnologias, mas nas qualidades de relação entre entidades. No que se refere a interface homem-máquina, ela está inteiramente delimitada pelas relações homem e máquina seu funcionamento é limitado como atos de transação e tradução entre essas duas entidades.

¹ abreviadamente, o [acrônimo](#) GUI, do [inglês](#) *Graphical User Interface*

As interfaces homem-computador se proliferam, tornam-se quase onipresentes, assim, como a tecnologia em rede tem está a possibilitar uma nova dimensão de tempo e espaço. “Os dispositivos móveis conectados a Internet estão a resinificar conceitos de proximidade, presença e mobilidade. O fato de poder estar sempre disponível, a qualquer hora em qualquer lugar, transforma a gestão das atividades e a regulação do ciclo da vida social” (Scolari, 2012, p. 271). A interface homem-computador está por todo lado da vida contemporânea, integra comportamentos e a relação com diversos aspetos da cultura.

1.7. VIRTUALIZAÇÃO

A virtualização de diversas atividades e modos de interagir em rede, torna-se cada vez mais presente e veloz. Para Levy (1999) virtual que vem do latim medieval *Virtualis*, derivado por sua vez de *cirtus*, força, potência não se opõe ao real, é como um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou entidade qualquer, e que chama um processo de resolução. O que neste caso permite uma atualização, ou seja, uma criação, uma invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica, de forças e de finalidades. “Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, se desterritorializam. Mas sua existência é real, o que muda é a noção de espaço.” (Levy, 1999, p.30)

De qualquer parte do mundo, com acesso a Internet podemos nos comunicar em direto, com transmissão internacional, sendo necessário apenas: um dispositivo móvel de valor acessível, conexão a rede mundial de computadores e um cadastro numa rede social. Qualquer pessoa com um grau mínimo de literacia digital pode fazer uso de uma transmissão de vídeo e áudio de alcance mundial, antes restrito as grandes empresas de comunicação. O local torna-se cada vez mais global, a comunicação cada vez mais veloz e as vozes se multiplicam no terreno dos media. “É mais que um processo de virtualização, mas uma transformação de coisas, de estradas, de relações, de bosques, rios e cidades, em dados, desencadeou uma dimensão informatizada da realidade e seus diferentes tipos de interação, assumiram uma natureza informativa e informatizada” (Felice, 2019, p.4). Castells (2001), considera que vivemos “A Cultura da virtualidade

real”, virtual porque é construída basicamente através de processos de comunicação virtuais eletronicamente baseados e real porque não é imaginária. “ Essa virtualidade é nossa realidade, é principalmente através da virtualidade que processamos nossa criação de significado” (Castells, 2001).

A pandemia do Covid-19, com início em 2020, contribui para virtualizar diversos serviços e hábitos, pois as restrições de contacto físico e social, a reclusão em casa, o fecho do comércio, de fronteiras, a limitação de viagens, determinou a necessidade virtualização de diversas práticas diárias. Nesse contexto, a internet passou a ser o principal espaço de interação. “ É virtual toda entidade “desterritorializada” capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (Piere Levy, 1999, p. 50). A escola, as lojas, os serviços, os concertos, os shows, o teatro e uma série de atividades foram impedidas de realizarem-se de forma tradicional.

O mundo passou a ser ver e a integrar, ainda mais, a web nas atividades diárias. A digitalização de serviços e das práticas sociais passou a ser vital para sobreviver em tempos de pandemia e confinamento, seja do ponto de vista económico como psicológico. A sociedade, tornou-se ainda mais conectada e *on-line*. Este cenário determinou a adaptação digital e online, reconfigurando espaços. Concertos, festas populares, missas, cultos religiosos se transformaram em *lives*, com transmissão ao vivo pela web, com comentários e participação do público.“ Os públicos estão se fazendo presentes ao modelarem ativamente os fluxos de mídia, e produtores , gerentes de marca, profissionais de serviços ao consumidor e comunicadores corporativos estão acordando para a necessidade comercial de ouvi-los e responder de maneira ativa.” (Sam Ford, 2014, pág 25).

O espaço em rede, um banco de dados em crescente expansão de conteúdo, de acesso e de atividades, assume contornos em constante mutação, tanto pela sua dinâmica de inovação constante das tecnologias, como pelas novas experimentações no campo dos recursos interativos. “ Enquanto muitos criadores de conteúdo enfrentam a crescente proeminência dessas práticas genuinamente populares da audiência, surgiu uma ampla variedade de ferramentas de comunicação on-line para facilitar o compartilhamento informal e instantâneo” (Sam Ford, 2014, p. 25). “ Os anos 80 viram o prenúncio do

horizonte contemporâneo da multimídia. A informática perdeu seu status de técnica e de setor industrial particular, para começar a fundir-se com as telecomunicações, a editoração, o cinema e a televisão.” (Levy, 1999. P.34). Surge um mar digital de navegadores e participantes que a cada minuto alimentam a web com conteúdo, nos seus mais variados formatos, seja, em texto, vídeo, música ou produção científica. Levy (1999), afirma que quanto mais se disseminam a infraestrutura física do novo universo informacional da virtualidade, quanto maior sua potência de cálculo, capacidade de memória e de transmissão, mais os mundos virtuais irão multiplicar-se em quantidade e desenvolver em variedade.

A virtualização já não é o futuro, é o agora, e a lógica cultural da convergência dos meios de comunicação anunciada por Jenkins (2012), no livro *Cultura da Convergência* uma realidade.

“A convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle dos media. Entretenimento não é a única coisa que flui pelas múltiplas plataformas de media. Nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de media. Ser amante, mãe ou professor ocorre em plataformas múltiplas. [23] Às vezes, colocamos nossos filhos na cama à noite e outras vezes nos comunicamos com eles por mensagem instantânea, do outro lado do globo. (Jenkins, 2012, pág 45)

A produção e a prática midiática deixa de ser privilégio de poucos, os recursos e os meios de produção de conteúdo tornam-se de fácil acesso. As grandes plataformas e diversas redes sociais, como por exemplo Instagram, Facebook e TikTok possibilitam a utilização simples, rápida e gratuita de canais de comunicação com alcance mundial. Segundo, Sam (2014) as facilidades da mídia digital funcionam como catalisadoras para reconceitualização de outros aspectos da cultura, exigindo que sejam repensadas as relações sociais, que imaginemos de outro modo a participação cultural e política, que as expectativas econômicas sejam revistas e que se reconfigurem as estruturas legais. A produção digital anexada a rede mundial de computadores cresce de maneira exponencial a cada dia, as plataformas online passaram a ser alimentadas diariamente com conteúdos novos e acervos.

O Youtube, segundo dados da própria plataforma a data deste trabalho, tem mais de 2 mil milhões de utilizadores com sessão iniciada todos os meses e todos os dias são visualizados mais de mil milhões de horas de vídeo que geram milhares de milhões de

visualizações. Os utilizadores também são criadores de conteúdo , por meio de seus canais com contas personalizadas produzem receitas na ordem dos seis dígitos. Em 2021, o número de canais, com faturação dos seis dígitos, aumentou 40%. O número de canais com mais de um milhão de subscritores aumentou mais de 65% face ao ano anterior. “A plataforma, fundada em 2005 e adquirida pela Google em outubro de 2006, tem lutado desde seu lançamento para equilibrar as atividades de seus usuários com o interesse dos detentores dos direitos autorais, com receitas de publicidades provenientes da atenção atraída pela vasta gama de vídeos, predominantemente criados pelos usuários” (Ford, Green & Jenkins, 2013).

O Youtube criou o Content ID, um sistema que permite identificar se o conteúdo é protegido por direitos de autor. O proprietários dos direitos de autor podem configurar o Content ID para bloquear carregamentos que correspondam a uma obra protegida ou podem permitir que o conteúdo reivindicado continue disponível no Youtube com anúncios, neste caso a receita publicitária é destinada aos proprietários dos direitos de autor do conteúdo reivindicado. Ainda segundo a plataforma, nos últimos cinco anos , foram pagos dois mil milhões de dólares aos parceiros que optaram por rentabilizar as suas reivindicações de autoria. Mais de nove mil parceiros utilizam este sistema, incluindo as principais emissoras de televisão do mundo, estúdios cinematográficos e editoras discográficas. Os parceiros da plataforma já reivindicaram mais de 800 milhões de vídeos desde que o sistema foi implementado, com mais de 75 milhões de ficheiros de referência ativos na base de dados do Content ID. O Youtube transformou-se num mega acervo digital de vídeo mundial. De acordo com Green & Burges (2018), o valor económico , cultural e social do Youtube nunca foi produzido única ou exclusivamente por sua estratégia corporativa, mas sim criação coletivamente dos seus usuários, incluindo o público, criadores de conteúdo e intermediários, por meio do consumo , da avaliação e das atividades empresárias. O negócio principal do Youtube é a cultura participativa.

Na cultura participativa, a audiência passa a produzir, a propagar e a participar . Já não é necessário trabalhar numa empresa de comunicação para ser um influenciador, um produtor de conteúdo ou um apresentador com uma grande comunidade de fãs. Configura-se um novo cenário midiático, de distribuição para circulação. “ Essa mudança sinaliza um movimento na direção de um modelo mais participativo de cultura, em que o público está a moldar, a compartilhar , a reconfigurar e a remixar conteúdos dos media” (Ford, 2014, p.

24). Jenkys (2012) afirma que essa dinâmica da cultura da Convergência representa uma transformação cultural, à medida que os consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos dos media dispersos. Jenkys(2012) considera que delimita-se a cultura participativa como aquela que contrasta as noções mais antigas sobre a passividade dos expectadores dos meios de comunicação, com as noções de participação e interação, de acordo com um novo conjunto de regras que ainda não estão compreendidas por completo.

1.8. CULTURA PARTICIPATIVA

As designações são múltiplas para definir a mudança na perspectiva das transformações culturais e tecnológicas que o ciberespaço permite. Sociedade da informação, era digital, cultura da conexão, cultura da convergência e cultura participativa são alguns das nomenclaturas utilizadas pelos estudiosos da área, para designar todo uma série de mudanças que os novos media possibilitam. Neste trabalho, apresentamos também uma designação própria, nomeadamente, a “Cultura do protagonismo” para referir-nos a uma das características da Cultura da Conexão, ela será elucidada em um dos tópicos deste capítulo. Audiência, público, espectadores, receptores, leitores são algumas das nomenclaturas tradicionais utilizadas para se referir aqueles que tradicionalmente desempenham o papel de consumidores da produção cultural. Com as novas tecnologias mediadas pelo computador surge outras nomenclaturas: utilizadores, interator, usuários, navegador e etc. “Os receptores nem sempre foram reconhecidos por este nome: as audiências, de inspiração cultural; o leitor da semiótica; espectador quando se trata dos meios audiovisuais.” (Scolari, 2012, p. 236). Para Scolari (2012) a primeira diferença entre o usuário e o receptor é a dimensão interativa do consumo digital. Um usuário que se move agilmente em uma rede de documentos interconectados, é em seguida o consumidor se converte em produtor.

“Pode-se dizer que o Macintosh - o computador pessoal com interface gráfica introduzido pela Apple em 1984 - inventou o usuário, uma nova figura que se caracterizava por não ter muita experiência em informática e por ter em suas mãos um objeto aberto à exploração.” (Scolari, 2012, p. 240).

Neste trabalho adotamos o termo *usuário*, por se tratar do mais utilizado pelos autores da área. Scolari (2012) afirma que se cada texto cria um leitor, cada tecnologia gera seus usuários. Para compreender a participação do usuário na Internet é fundamental abordar a participação, ou seja, sua “interatividade” dentro da tecnologia. Como afirmar Levy (1999), seria trivial mostrar que um receptor de informação nunca é passivo, ao menos que esteja morto. Para Levy (1999) a interatividade ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação e a possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor, constituindo um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade do produto. Assim, o receptor é sempre ativo e a interatividade pode ser analisada em graus e nas suas características que assumem novos contornos com a Internet. No campo digital no que se refere a interatividade, de acordo com Martins & Penafria (2007), a novidade é que a tecnologia não se dá no objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado e explorado. O ambiente virtual só se revela ou se atualiza, a partir da ação do espectador (interator). “O termo interator é um termo criado por Brenda Laurel (*Computer Theatre*, 1991), dramatiza a interatividade das interfaces computacionais e faz uma analogia entre a experiência e o teatro, onde os espectadores participavam da peça.” (Martins & Penafria, 2007, p.32). Jenkins (2009) estabelece uma distinção entre interatividade e participação. A interatividade refere-se ao modo como as novas tecnologias são implementadas para responder ao *feedback* do consumidor, existindo, portanto graus de interatividade que variam em função das possibilidades de uso de diferentes tecnologias da comunicação. Já a participação, por outro lado, são formas de engajamento do público, moldadas por protocolos culturais e sociais, e não pela tecnologia em si. A participação é mais ilimitada, menos controlada pelos produtores dos media e mais controlada pelos consumidores. Jenkins (2009) afirma que, cada vez mais, a web se torna um local de participação do consumidor, que inclui muitas maneiras não autorizadas e não previstas com o conteúdo de media.

Lemos (2009) afirma que a cibercultura instaura uma estrutura dos media ímpar na História da humanidade, na qual pela primeira vez qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com outros, reconfigurando a indústria (“massiva”), como por exemplo: blogs, podcasts, sistema peer to peer, softwares livres, softwares sociais, arte eletrônicas e etc. Segundo Manovich (2002), com a popularidade da Internet cresceu

progressivamente o papel do computador digital e se reconfigurou sua utilização, inicialmente utilizado como uma tecnologia particular (uma calculadora, um processador de símbolos, um manipulador de imagens, etc.). Ele passou a ser um filtro para todas as culturas, uma forma através da qual todos os tipos de produção cultural e artística está sendo mediada. Manovich (2002) considera que a interface do computador atua como um código que carrega mensagens culturais em uma variedade de linguagens. Felice (2018), afirma que o advento de uma nova tecnologia de uma nova arquitetura de comunicação, além de contribuir para a mudança das formas de interação e participação, acaba por atingir a esfera de interação com o mundo, contribuindo para determinar a transformação da estrutura da percepção da realidade. “O advento das redes digitais, após a difusão da banda larga, as interações comunicativas não se deixam mais descrever por meio dos modelos dos fluxos informativos unidirecionais de A para B, nem mesmo por aqueles mais complexos que previam a decodificação, o ruído, e não a passividade dos receptores.” (Felice, 2018, p.71).

Para Lemos (2009), os media de massa- televisão, jornais, rádios, impresso- são na verdade meios de comunicação que não permitem nenhuma interação, a não ser indiretamente, pela interpretação e demais processos simbólicos de recepção e formação de opinião pública. Entretanto a cultura digital é pós-massiva e estabelece processos de mão-dupla.

A cultura digital pós-massiva estabelece processos de mão-dupla, aumentando a possibilidade efetiva de ocorrência de fenômenos comunicativos. A diferença existente em relação aos meios massivos é que nestes, o território é, na maioria das vezes, um espaço privado (ou semiprivado) e o consumo da informação se dá de forma unidirecional, apenas como recepção, sem mobilidade. Hoje, o território digital cria uma zona dentro de outros territórios onde é possível aceder, produzir e distribuir informação, de maneira autônoma, estabelecendo redes colaborativas e processos comunicativos mais complexos. (Lemos, 2009, p. 45)

A interatividade é uma das características do hipertexto, o elemento estrutural da Internet e fundamental para compreendermos os mecanismos de interação em rede. Segundo Scolari (2012), a maioria dos investigadores reconhecem que a definição de hipertexto privilegia: a estrutura reticular descentralizada dos conteúdos; a leitura não sequencial; a interatividade entre usuário e sistema; a redefinição dos papéis do autor e leitor. O conceito de interatividade para Scolari (2012) pode assumir diferentes sentidos, as vezes significa uma resposta de programada dentro de um sistema, um sentimento de

controle e poder textual, como no videogame ou um sítio da web no qual o usuário decide onde ir, mas está limitado pelos limites do projeto. Assim, o usuário não pode escapar da dialética de controle e liberdade. No entanto, considera que o meio digital está convertendo os usuários em produtores textuais e a interação em rede aumenta a entropia do sistema. Para Castells (2011), a comunicação digital é multimodal e permite a referência constante a um hipertexto global de informações cujo componentes podem ser remixados pelo ator que comunica. No entanto, define os novos media como uma autocomunicação de massa que fornece a plataforma tecnológica para a construção da autonomia do ator social. Felice (2018), considera que há uma passagem dos *media* de massa aos *media* pessoais, e esta pode ser indicada como a criação de um processo de comunicação colaborativa entre diversas arquiteturas informativas (site, blog, comunidades virtuais etc), dispositivos de conexão (smartphones, tablets, computadores etc,) bancos de dados e pessoas a estes conectadas, numa comunicação em rede com um conjunto de camadas por meio das quais não é possível reconstruir uma fonte de emissão ou direção única. Assim, o emissor constrói um sistema com percursos de navegação e conexões.

Para Levy (1999) o grau de interatividade de uma *media* ou de um dispositivo de comunicação também pode ser medido em eixos bem diferentes, dos quais destaca:

GRAU DE INTERATIVIDADE DE UM MEDIA MEDIDO EM EIXOS
Possibilidades de apropriação e de personificação da mensagem recebida, seja qual for a natureza da mensagem.
A reciprocidade da comunicação (a saber, um dispositivo comunicacional “um um” ou “todos todos”).
A virtualidade, que enfatiza aqui o cálculo da mensagem em tempo real em função de um modelo e de dados de entrada.
Implicação da imagem dos participantes nas mensagens, a telepresença

TABELA 6- ESQUEMA FEITO PELA INVESTIGADORA A PARTIR DA OBRA DE (LEVY, 1999, P. 90)

A interativa da tecnologia digital em rede estrutura-se de forma descentralizada, a permitir um fluxo de comunicação entre vários eixos de maneira reticular, a propiciar um campo fértil para a criatividade e a inteligência coletiva. Todas estas dinâmicas numa cultural digital fluída possibilita ao usuário uma prática criativa de recombinação de linguagens e de mensagens. Segundo Castells (2012) a cultura dos produtores da internet moldou o meio, são eles os primeiros usuários. O autor faz uma distinção entre os usuários da internet, dividindo em: produtores/ usuários para referir-se àqueles cuja prática da Internet é diretamente reintroduzida no sistema tecnológico e consumidores/ usuários são aqueles beneficiários de aplicações e sistemas que não interagem diretamente com o desenvolvimento da Internet, embora contribuam com a evolução do sistema, com efeito agregado decorrente do uso. “A cultura da Internet é a cultura dos criadores da Internet” (Castells, 2001, p.41). Rodrigues & Queiroz (2007, pud Steuer) utilizam a metáfora do deslocamento aéreo para referir-se à interatividade do usuário em rede. O “vôo virtual” consiste na criação de um ambiente computacional que permite a perscrutação dos dados representados, por meio de uma interface interativa e flexível de visualização tridimensional de dados geográficos. Segundo os autores, o grau de interatividade e complexidade de interação variam conforme a atividade realizada e a experiência do usuário. A classificação da interatividade se refere a navegação:

Interatividade	Descrição
Exploratória	O participante explora e busca informações sobre as aplicações, estruturas e operações.
Navegacional	O usuário escolhe os seus caminhos ou seleciona opções a partir de um menu.
Expositiva	O participante observa a exposição dinâmica de informações (aula, palestra, etc).
Operatória	O usuário, propositalmente, envolve-se num conjunto de ações para atingir determinado objetivo.
Reflexiva	O usuário discute aspectos das suas experiências com o observador
Acidental	O participante inicia uma interação para qual o programa não está preparado para responder

TABELA 7- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE RODRIGUES & QUEIROZ (2007 PUD STEUER).

Rodrigues & Queiroz (2007), afirmam que há uma ordem de importância nos tipos de interatividade, sendo o nível exploratório o mais importante, pois permite perscrutar os dados. Depois o navegacional no qual o utilizador pode traçar rotas de navegação e, por último, o operatório em que é possível manipular o conteúdo nesse cenário, no qual os receptores/público/usuário/utilizador/navegador tem uma variedade de conexões virtuais. “Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletiva.” (Levy, 1999, p. 82).

Manovich (2002) considera ser uma tautologia o uso do conceito de interatividade em relação aos media baseado em computador. Isto porque a interface homem-computador moderna (HCI) é por sua própria definição interativa. “Uma vez que um objeto é representado em um computador, torna-se automaticamente interativo. Portanto, chamar referir-se a interatividade do computador não teria sentido, pois significa simplesmente declarar o fato mais básico sobre os computadores. (Manovich, 2002, p. 71). Manovich (2002) afirma ainda que o computador enquanto media interativo externaliza e objetiva as operações da mente. “O próprio princípio do hiperlink, que forma a base de grande parte da mídia interativa, objetiva o processo de associação, muitas vezes considerado central para o pensamento humano. Processos mentais de reflexão, resolução, recuperação e associação são externalizados e equiparados a seguir um link” (Manovich, 2002, p. 74) Segundo o autor, a partir da década de 1920, os media e a arte moderna colocam novas demandas cognitivas e físicas ao espectador. Para Felice (2018) a Internet à fibra ótica gera ecologias interativas digitais e colaborativas que permitem a experimentação das interatividades net-ativistas, ou seja, dos conjuntos das dinâmicas digitais das interações advindas por meio da contínua troca de informações entre humanos, dispositivos de conexão e dados. Ford, Green & Jenkins (2013), acrescenta que a ampla variedade de ferramentas que surgiu facilita o compartilhamento informal e instantâneo

dos artefactos dos media. E utilizam a expressão “propagabilidade” para se referir ao potencial - técnico e cultural- dos públicos de compartilharem conteúdos por motivos próprios, às vezes com permissão dos diretos autorais, às vezes contra o desejo deles. E a expressão “aderência” para se referi à necessidade de criar conteúdo que atraia a atenção da audiência e que a envolva num forte engajamento para compartilhar com mais pessoas.

A audiência na Web passa a ser medida também pela quantidade interação do conteúdo com os utilizadores, tendo em conta o número de: compartilhamento, comentários, aderência e links. Quanto mais o conteúdo é compartilhado, propagado pelos usuários, maior é a audiência e o alcance. “A propagabilidade enfatiza a produção de conteúdo em formatos de fácil compartilhamento, por exemplo, os códigos *embedded* do Youtube, que facilitam difundir vídeos pela internet. Encorajando pontos de acesso ao conteúdo numa variedade de lugares (Ford, Green & Jenkins, 2013, p.29). Felice (2018) afirma que as arquiteturas contemporâneas de interações digitais, enquanto arquiteturas informativas colaborativas baseadas em processos de acesso e compartilhamento em ambientes informativos, no qual diversos tipos de substâncias se conectam e interagem, obrigam-nos a repensar a própria ideia de comunicação. O autor considera que a comunicação não deve ser compreendida como apenas um intercâmbio comunicativo entre entidades (grupos humanos, territórios, estruturas etc), mas como uma ecologia pancomunicativa no interior de cada membro, humano e não humano, ao mesmo tempo produto e produtor do ambiente comunicativo que interage. Uma ideia que considera distante da morfologia social, e, mas próxima da noção de ecologia das ciências biológicas, ao referir-se a peculiar condição habitativa comum e conectiva.

Felice (2018) apresenta a distinção entre três tipos de ecologias comunicativas da interação que são: as ecologias comunicativas da democracia; as ecologias comunicativas colaborativas difundidas com as redes digitais e social networks; e as arquiteturas de redes ecológicas digitais transorgânicas.

Cada um deles, enquanto ecologia comunicativa, estabelece diferentes modelos e práticas de participação e interação. O primeiro, articulado em duas formas de interação- a da disseminação e a do diálogo, é a ecologia que fundou as formas democráticas de participação. As duas últimas mais recentes são aquelas que estão incrementando processos de interação em rede e permitindo a experimentação de processos de participação estendidos aos dispositivos, aos bancos de dados e às arquiteturas informativas construídas na rede, no caso das ecologias da colaboração, e mesmo aos territórios, à biodiversidade e aos diferentes tipos de superfície conectadas entre si por meio das novas tecnologias de conexão (RFID, *Internet of things*), como no caso de ecologias comunicativas transorgânicas. (Felice, 2018, p.44)

A redes ecológicas digitais transorgânicas estão associadas ao conceito de internet das coisas. Segundo Oliveira (2017) a RFID (Rádio Frequency Identification) é a primeira tecnologia associada ao conceito IoT (Internet das Coisas), consiste em dispositivos para o monitoramento e atuação em diversos tipos de cenários e ambientes, desde automação residencial e comercial, passando por sensoramento ambiental, redes veiculares e trânsito. Segundo Magrani (2018), existem fontes de divergência em relação ao conceito IoT, mas de maneira geral, pode ser entendido como um objeto de ambientes físicos interconectados com a internet por meio de sensores pequenos e embutidos criando um ecossistema de computação onipresente (ubíqua), introduzindo soluções funcionais no dia a dia. Ainda segundo o autor essa tecnologia processa dados num contexto de hiperconectividade que é a disponibilidade de se comunicar a qualquer momento e tem desdobramentos importantes.

Todos os dias “coisas” se conectam a internet com capacidade para compartilhar, processar, armazenar e analisar um volume enorme de dados entre si. Essa prática é o que une o conceito de IoT ao de big data. Big data é um termo em evolução que descrever qualquer quantidade volumosa de dados estruturados ou não estruturados que têm o potencial ser explorados para obter informações. (Magrani, 2018, p. 22)

1.9. REDES SOCIAIS

As estruturas das redes, segundo Recuero (2009) é definida por dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais). Nas redes sociais na Internet, os atores são constituídos de maneira um pouco diferenciada, pois há uma comunicação mediada por computador no qual os atores não são imediatamente discerníveis. Para a autora, os atores sociais são compreendidos como representações dos atores sociais, ou com construções identitárias do ciberespaço. Assim, o ator social pode ser representado por um *weblog* ou por um *fotolog*, e ainda representar um único nó que é mantido por vários atores quando a construção é coletiva. “Inicialmente, não são atores sociais, mas representações dos atores sociais. São espaços de interação, lugares de fala, construídos pelos atores de forma a expressar elementos de sua personalidade ou individualidade” (Recuero, 2009. P. 25). Felice (2018) compreende que a participação em rede, assume um particular tipo de interação não mais resultado de

um fazer do sujeito-ator, nem de um fazer técnico sobre o sujeito, mas de algo que toma forma pelas múltiplas interações colaborativas entre entidades diversas.

Algumas redes sociais da Internet, nomeadamente, o Facebook, o Instagram, Tiktok e o Youtube são exemplos de plataformas que ao longo dos anos ampliaram e incrementaram processos de interação em rede. O aumento do número de usuários e a experimentação de processos de participação estendidos aos dispositivos móveis, fez eclodir a interação e a produção de conteúdo em rede em escala mundial. Lemos (2009) afirma que estas tecnologias ou mídias locativas, estão reconfigurando as práticas sociais e comunicacionais nas cidades contemporâneas. Segundo o autor, a interface entre o espaço eletrônico e o espaço urbano cria os territórios informacionais, espaços híbridos que se caracterizam de maneira diferenciada em relação ao espaço de informação dos meios massivos como a tv, o rádio e a mídia impressa, pois há maior controle informacional e é possível fazer mais escolhas do que consumimos e também emitir nossa própria informação. Lemos (2009), considera que a internet e as tecnologias móveis atuais permitem a vivência de processos desterritorializantes, mas, ao mesmo tempo de controle informacional, ou seja, de criação de territórios. Um exemplo, seria o mapeamento de territórios via gps ou telemóveis.

As redes sociais são espaços de interação e diálogo presente na nossa vida contemporânea. Como já mencionado, no tópico sobre a Internet, 53, 6% da população mundial, em janeiro de 2021 estava conectada as redes sociais na Internet, dados do relatório Hootsuite (2021). Os números representam aquilo se regista em todas as esferas da vida social e política. Nas redes sociais da Internet, a identidade se constitui por meio de uma conta perfil que permite agregar informações pessoais e profissionais, fotos, gostos, paixões e opiniões. Recuero (2009), afirmar que a página pessoal (perfil, *fotoblog*, *webblog* e etc) é uma construção personalizada, com ferramentas que são, portanto, apropriadas como formas de expressão do *self*, espaço do ator social e percebidas pelos demais como tal. A autora considera que a expressão pessoal e o primeiro aspecto relevante das redes sociais. Através da página pessoal, estabelecemos links à medida que adicionamos amigos, compartilhamos conteúdo, participamos de grupos e seguimos páginas. O surgimento dos aplicativos, com seus recursos adaptados aos dispositivos móveis, permitiu levar as redes estar sempre conectado em qualquer sítio.

Felice (2018) afirma que a disseminação em larga escala dos dispositivos móveis de conexão (tablets, smartphones, notebook etc.) e de formas de conexão wi-fi (banda larga via satélite, RFID etc.) e, de outro, da difusão social networks resulta numa singular interação que têm originado uma particular forma conectiva ecológica não apenas social, mas capaz de conectar em tempo real pessoas, dispositivos, informações, territórios e dados de toda espécie. Este cenário possibilitou outras formas de: produção cultural em rede; conexões interpessoais, compartilhamento de mensagens; acontecimentos; ativismo; relação com o espaço físico. A onipresença das redes sociais como espaços de interatividade e diálogo é uma realidade que permeia nossos hábitos sociais, mecanismos de expressão e relações produtivas. Vejamos, alguns recursos interativos das redes sociais em destaque.



FIGURA 8- VIZUALIZAÇÃO DO RECURSO STORIES DA REDE SOCIAL INSTAGRAM.

Na rede social *Instagram*, identifica-se o recurso interativo *Stories*. O recurso funciona igualmente no Facebook quando há a integração de contas entre as duas plataformas. A permitir que o conteúdo seja publicado simultaneamente nas duas redes. Por meio do seu perfil, isto é, da sua conta pessoal ou profissional (outra modalidade disponível) é possível partilhar fotografias, vídeos, textos e ícones. A ideia do recurso como o próprio nome diz, na sua tradução, é contar histórias. O usuário pode compartilhar de maneira rápida um conteúdo numa linguagem multimédia que ficará visível aos demais usuário, durante 24 horas. No entanto, caso o usuário deseje ter seu *Storie* com

visualização permanente no seu perfil, deverá incluir o mesmo no recurso. O *stories* é um recurso muito utilizado pelos utilizadores desta plataforma, pela dinâmica de duração da disponibilidade do conteúdo, bem como os efeitos e as músicas oferecidas pela plataforma de criação de conteúdo.



FIGURA 9 - STORIES EM FORMA DE STORYTELLING NA REDE SOCIAL INSTAGRAM.

O *stories* são cada vez mais utilizados em forma de *storytelling* por utilizadores em geral, blogueiros, influenciadores digitais, jornais, políticos, empresas e governos. Um recurso utilizado à nível global, com facilidade de uso que reforça a estrutura de uma rede descentralizada. Possibilita o acesso e a difusão de uma produção multimédia, com a participação de muitos para muitos. Com um simples smartphone ligado a Internet é possível ter um canal de exibição e promoção de conteúdo multimédia, além de interagir diretamente com o público sem grandes investimentos ou vínculos com os grandes conglomerados de comunicação.

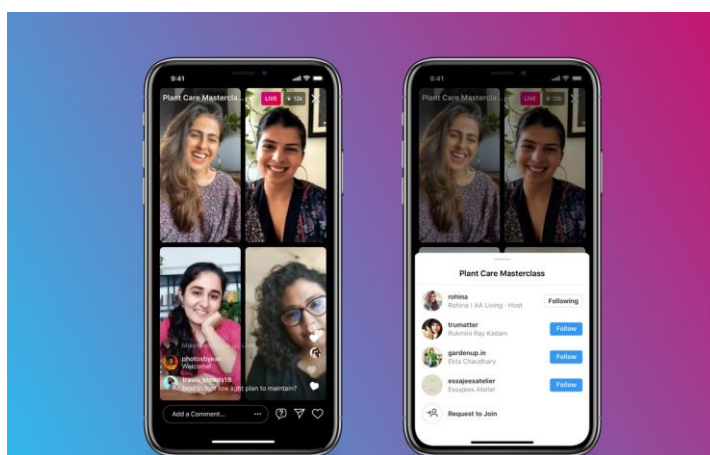


FIGURA 10 -RECURSO LIVE.

O recurso *Live*, presente nas três redes sociais indicadas e noutras plataformas da Web é outro exemplo interativo que representa a revolução da comunicação digital em rede. Este recurso, cada vez mais utilizado pelos usuários e pela indústria cultural, converteu-se num verdadeiro evento midiático, com a participação do público por meio de comentários e ligações em direito. Transmissões em direto com telepresença, antes só possíveis de se realizar por grandes emissoras de rádio e de televisão passaram a estar ao alcance de qualquer pessoa com um smartphone ligado a Internet. Baran (1964), afirma que um atributo-chave dos novos media é a formação de novas rotas de conexão em rede de forma barata, que permite a transmissão da ordem de um milhão de bits por segundo, alta o suficiente para ser econômica, mas baixa o suficiente para ser processada de maneira barata com as técnicas de computador digital entre os nós da estação retransmissora. Manovich (2002) afirma que a telepresença, ou seja, a capacidade de ver e agir à distância, antes, estava restrita a poucas aplicações industriais e militares especializadas, recentemente tornou-se uma experiência familiar. Para autor, à telepresença pode ser considerada um exemplo de tecnologias de representação ao permitir a ação, ou seja, permitir que o espectador manipule a realidade por meio de representações. No entanto, considera que o termo mais adequado seria teleação, por atuar à distância, em tempo real. Ford, Green & Jenkins (2013), consideram que a comunicação em rede, especialmente quando associada às práticas da cultura participativa; cria uma diversidade de novos recursos; facilita novas intervenções para a variedade de grupos que há muito tempo lutam para se fazer ouvir; constituem-se em oportunidades para a diversidade e a democratização. Com a crise pandémica do Covid-19, já mencionada, o uso desse recurso cresceu exponencialmente e a cada dia tem mais utilizadores. As *Lives* passaram a ser eventos e comunicações diárias sobre diversos temas. Por meio delas, o comércio está a ser reinventar, profissionais de diversas áreas estão a recriar diferentes maneiras de interação com os clientes e vendas. As realizações religiosas passam a ser transmitidas *on-line*, com fiéis que se comunicam simultaneamente ao rito litúrgico, com preces em formato de mensagens digitais e desenhos gráficos como interação. Os utilizadores conversam entre si sobre assuntos triviais, sobre política, sobre vida privada, sobre os mais diferentes temas, em direito para um público que faz parte da sua rede ou de forma aberta.

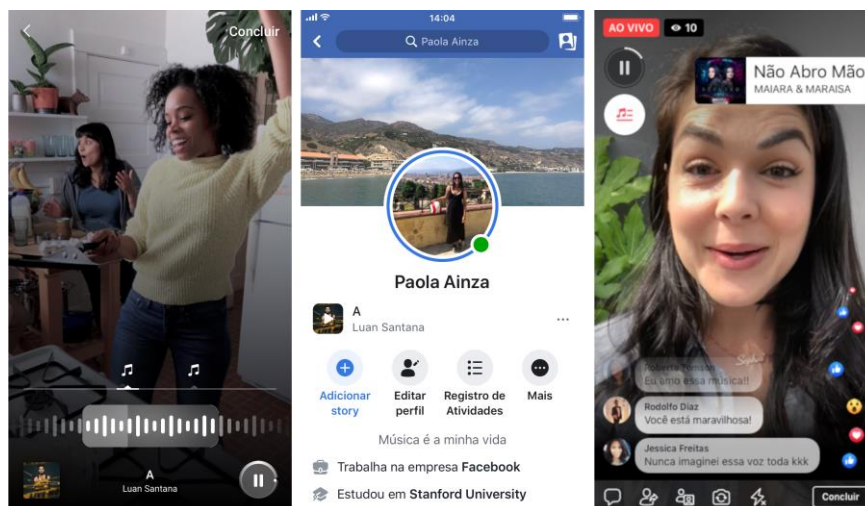


FIGURA 11-PERFIL DO USUÁRIO NA REDE SOCIAL FACEBOOK

O perfil nas redes sociais é criado para demarcar um espaço de comunicação, a visibilidade social e a possibilidade de interação com os membros da rede. A estrutura das redes é construída com base nas interações dos utilizadores. A atividade interativa dentro da rede é primordial para manter a lógica do sistema. A atualização e a frequência de compartilhamento de conteúdo é algumas das características fundamentais para estabelecer e manter os nós das redes. Um mundo cada vez mais virtual, com uma tecnologia que permite facilmente a ligação direta de todos para todos. Recuero (as cite, Sibilia, Lemos & Doring 2009) considera que as redes sociais são espaços de interação que trabalham aspectos de “Construção de si” e da narração do “eu”, como apropriações individuais do ciberespaço, como forma permanente de construção de si, dentro do foco da pós-modernidade. Segundo a autora, estas apropriações funcionam como uma presença do “eu” no ciberespaço, que ao mesmo tempo é privado e público, essa individualização de alguém “que fala” através desse espaço é que permite que as redes sociais sejam expressas na Internet.

1.10. CULTURA DO PROTAGONISMO

Ao compreender as novas dinâmicas comunicativas de uma rede digital como interativa, fluída, dialógica em redes reticulares da Internet, numa perspectiva de participação, interação, de utilização identitária do ciberespaço, na perspectiva do “eu”, distante da linearidade da conexão dos laços sociais, da pseudo “passividade” do receptor, compreendemos que os criadores da Internet, ou seja, os usuários, assumem outras formas de interagir. Definimos essa forma de interagir de “Cultura do Protagonismo”, ao identificarmos que a produção de conteúdo dos usuários atinge atualmente a perspectiva do “eu”. Tal como uma montra pública da vida social, os usuários partilham preferências, atividades, hábitos e opiniões em diferentes graus de exposição. Recuero (as cite Sibilia, 2009), identifica a necessidade de exposição pessoal na rede como um “Imperativo e visibilidade”, algo decorrente da intersecção entre público e o privado, em consequência direta do fenômeno globalizante que exacerba o individualismo, no qual é preciso ser “visto” para existir no ciberespaço na sociedade atual.

Identificamos que o público se reconfigurar não somente como produtor ou coprodutor de conteúdo, mas como protagonista da sua própria produção multimédia. Os atores sociais são os personagens da sua própria narrativa e não se limitam a comentar, a produzir ou a compartilhar, mas estão ávidos por protagonizar o conteúdo. Com pouco conhecimento técnico, a partir dos recursos criativos de produção de conteúdo multimédia disponibilizados por aplicativos, como o TikTok e o Instagram, criam vídeos com diferentes efeitos visuais e sonoros. Diariamente uma grande quantidade de vídeos são produzidos e divulgados nessas plataformas por seus usuários, tendo como protagonistas os mesmos. Por meio da análise do perfil dos usuários das redes sociais é possível identificarmos a perspectiva do protagonismo, no centro da cultura do media em rede.

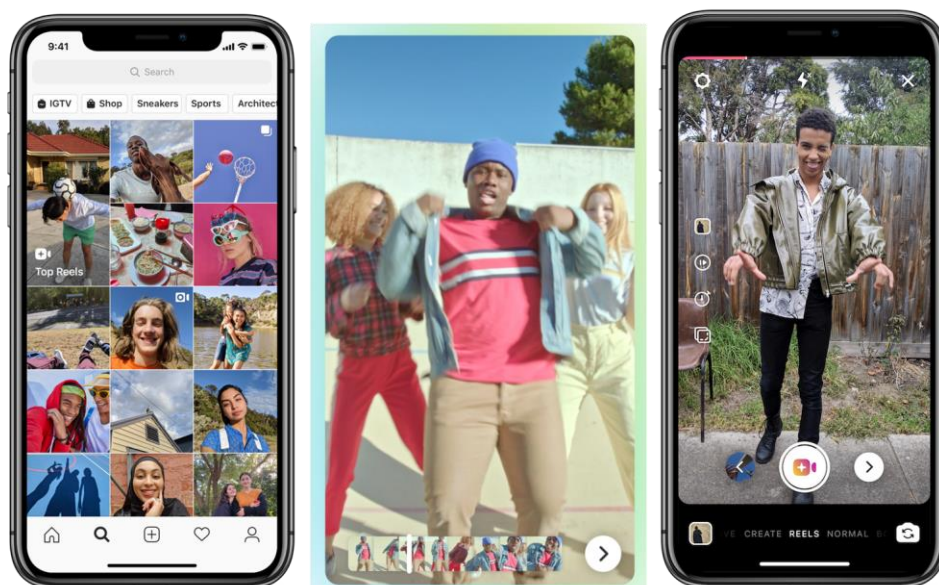


FIGURA 12- PERFIL E VÍDEOS DE USUÁRIOS DA REDE SOCIAL INSTAGRAM.

Escolhemos dois usuários do Instagram para uma breve análise do perfil. Eles representam outros perfis das redes sociais da internet, no que se refere: a forte interação dos seguidores; a constância de produção de conteúdo; a visibilidade em rede. Os perfis escolhidos são: @carlinhosmaiaof e @lucienecruz_tv.

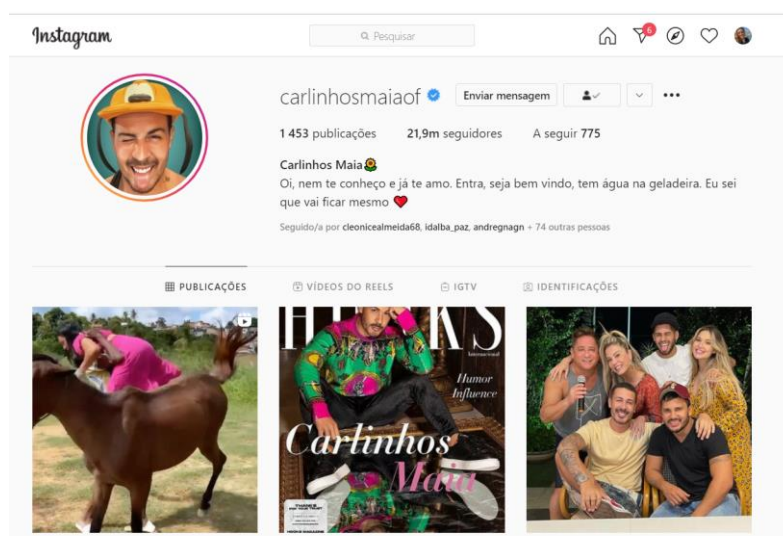


FIGURA 13- PERFIL DO INFLUENCIADOR DIGITAL CARLINHOS MAIA.

Carlinhos Maia é o criador do perfil @carlinhosmaiaof, da rede social Instagram, com 21,9 milhões de seguidores até o 12 de maio de 2021. O perfil tornou-se um dos mais acessados no Brasil, com mais de 2 bilhões de visualizações. Em 2018, obteve o segundo lugar no ranking de *stories* mais visualizados do mundo. Foi considerado o Rei do Instagram por diferentes Media. Carlinhos Maia nasceu na cidade Penedo, no Estado de Alagoas, Brasil. Filho adotivo de pais com poucas possibilidades financeiras, a viver com dificuldades, começou a produzir vídeos amadores com o seu smartphone. Os vídeos registam o cotidiano da vida familiar de Carlinhos, dos moradores da vila onde está sua casa, de amigos e de personagens pitorescos.

O resultado traduziu-se no grande número de seguidores que cresce exponencialmente. Com o número de visualizações do seu conteúdo sempre a crescer, Carlinhos obteve fama, financiamento, convites para venda de publicidade, participações em programas de televisão, filmes e grandes festas. Com um recurso tecnológico acessível de fácil manuseio, ou seja, o telemóvel à mão conectado a rede, a filmar personagens da vida real, ele produz diariamente diversos vídeos. O conteúdo dos vídeos tem sempre a presença de Paulinho que conduz as narrativas. Ele utiliza o humor como principal característica do seu trabalho. Conquistou uma legião de fãs pelo Brasil e uma grande audiência participativa que envia comentários e por vezes participa de seus *Stories*.

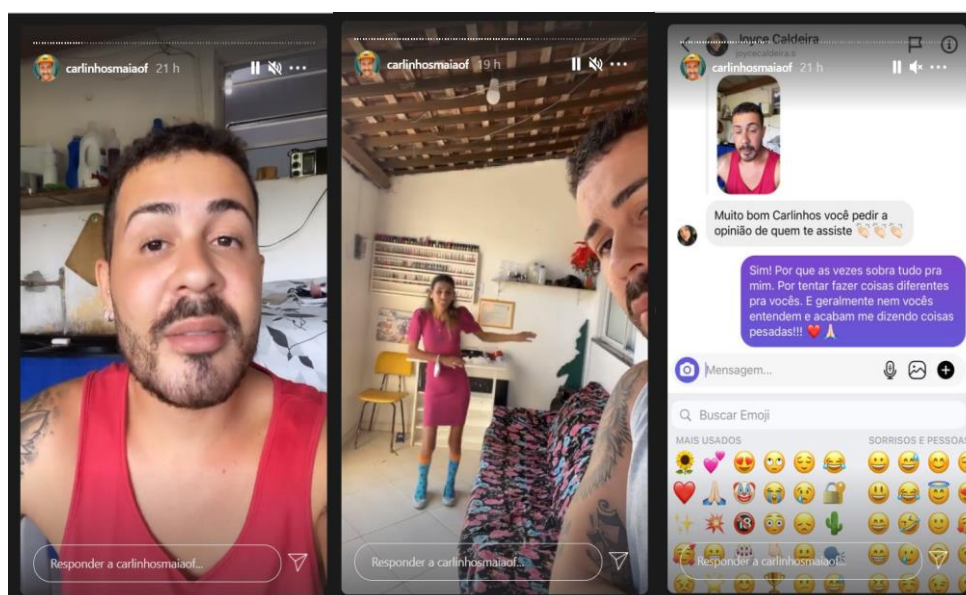


FIGURA 14- STORIES COM OS CONTEÚDOS EM VÍDEO PRODUZIDOS PELO DIGITAL INFLUÊNCIA CARLINHOS MAIA.

Os vídeos mesclam características de telenovela, quadro humorístico, webdocumentário, programa televisivo, autopromoção e autobiografia. Uma produção híbrida de conteúdo multimídia. Carlinhos Maia, incentiva o usuário, a produzir e criar conteúdos. Carlinhos Maia é um dos principais influenciadores digitais do Brasil. Ele representa o novo modelo de cultura que possibilita a autonomia dos usuários que passam a produzir conteúdo de alcance planetário, a baixo custo, com uma audiência participativa e colaborativa que adere e propaga o conteúdo. No espaço de Vídeos do Reels do *Instagram*, diariamente são alojados vídeos da mais diversa natureza, no qual o personagem principal são os próprios usuários, suas atividades e opiniões.



FIGURA 15- PERFIL DE LUCIENE CRUZ NO INSTAGRAM

O segundo perfil em análise é o @lucienecruz_ de Luciene Cruz. Ela é uma ex-moradora de rua do Brasil, formada em serviço social. Seu perfil tem 70 mil seguidores no Instagram, acessado em 12 de maio de 2021. Luciene publica vídeos produzidos com o telemóvel que são disponibilizados no seu perfil e *Stories*. O conteúdo dos vídeos é diverso e aborda: reflexões, músicas e humor. A participação dos seguidores é contínua com elevado número de comentários e de compartilhamentos. A personagem central dos

conteúdos é a própria autora que sugere um diálogo direto com o público e utiliza poucos efeitos

Outros aplicativos, como *WhatsApp* e *Telegram* alcançam cada vez mais espaço de interação em rede, especialmente, o primeiro. Eles não funcionam propriamente na lógica da rede, pois a sua função principal é uma mensagem direcionada a um utilizador por vez. No entanto, permitem a criação de grupos de contactos ou “Redes de acesso privado”, no qual o administrador convida e autoriza o ingresso dos membros. Estes aplicativos permitem: chamadas internacionais em vídeo e áudio, hiperligações com o compartilhamento imediato de arquivos de vídeo, de fotografia, de textos e de áudio. A velocidade de contacto e envio imediato de dados permite o processamento rápido das informações. O uso destes aplicativos, além de está a transformar a maneira como ocorre as interações pessoais, está a modificar também como se processa as relações laborais e comerciais.

1.11. OBRA ABERTA

Segundo Coli (2001), a arte intala-se em nosso mundo por meio do aparato cultural que envolve os objetos: o discursos, o local, as atitudes de admiração, etc. Para Eco (2016) a arte, enquanto estruturação de formas, tem modos próprios de falar sobre o mundo e sobre o homem, e afirmações sobre o mundo através do modo como se estrutura, manifestando enquanto formas as tendências históricas e pessoais que culminaram e a implícita visão de mundo que manifesta. Segundo o autor, as poéticas contemporâneas propõe estruturas artísticas que exigem um especial esforço autónomo do fruidor, as vezes um reconstrução variável do material proposto, o que refletiria uma tendência geral que estabelece um campo de possibilidades, uma ambiguidade, de situação, a ponto de estimular escolhas operativas ou interpretativas diferentes.

A poética da obra «aberta» tende, como diz Pousser, a promover no intérprete «atos de liberdade consciente», a pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura a própria forma, sem ser determinado por uma necessidade que lhe prescreva os modos definitivos da organização da obra fruída; mas poderia objetar-se (baseados naquele mais vasto significado do termo« abertura» ao qual se fez referência) que qualquer obra de arte, mesmo que não se entregue materialmente incompleta, exige uma reposta livre e inventiva, se não houvesse

outros motivos, ao menos porque não pode ser realmente compreendida se o intérprete não a reinventa num ato de congenialidade com o próprio autor.(Eco, 2016, p 64)

Eco (2006) afirma que essa relação interpretativa só foi possível quando a estética contemporânea conseguiu atingir um consciente crítico, agora, este conhecimento está particularmente presente no artista, no qual em vez de aceitar a abertura como um dado inevitável, escolhe-a como um programa produtivo e até a apresenta de modo a promover a máxima abertura possível.

A abertura e dinamismo de uma obra consistem, pelo contrário, em tornar-se disponível para diferentes integrações, para complementos produtivos concretos, canalizando-os a priori para o jogo de uma vitalidade estrutural que a obra possui, mesmo que não acabada, e que parece válida também com vista a resultados diferentes e múltiplos. (Eco, 2006, p. 83)

Segundo Eco (2016) nenhuma obra de arte é de facto «fechada», pelo contrário, todas as obras se apresentam como um objeto aberto a uma infinidade de interpretações e podem ser medidas por níveis de intensidade:

1) As obras «abertas» enquanto em movimento são caracterizadas pelo convite a fazer a obra com o autor;2) num nível mais vasto como género da espécie «obra em movimento») existem obras que, já fisicamente concluídas, são contudo » abertas» a uma germinação contínua de relações internas que o fruidor deve descobrir e escolher no ato de percepção da totalidade dos estímulos; 3) toda a obra de arte, mesmo que produzida segundo uma explícita ou implícita poética da necessidade, é substancialmente aberta a uma série virtualmente infinita de leituras possíveis, cada uma das quais leva a obra a reviver conforme uma perspectiva , um gosto, uma execução pessoal. (Eco, 2016, p.84).

Para Bishop (2006) uma obra de arte é uma forma completa e fechada em sua singularidade como um todo orgânico e equilibrado, mas ao mesmo tempo constituindo um produto aberto em razão de sua suscetibilidade a inúmeras interpretações que não coletam sua especificidade adulterável. “Toda recepção de uma obra de arte é uma interpretação e um desempenho disso, porque em todas as recepções o trabalho assume uma fresca perspectiva para si mesmo” (Bishop, 2006, p.24). Bishop (2006) afirma que uma obra de arte obtém sua validade estética precisamente na proporção do número de diferentes perspectivas, a partir das quais pode ser visualizada e entendida dando variedade de ressonâncias e ecos diferentes, sem prejudicar sua essência original. Eco (2016) afirma que a interpretação da obra é um exercício de “congenialidade”, baseada: naquela unidade

fundamental dos comportamentos humanos postulados por um mundo de pessoas; no nível empírico; pela experiência contínua de comunicação.

“A congenialidade supõe um ato de fidelidade àquilo que a obra é, de abertura para a personalidade do artista; mas fidelidade e abertura são exercícios de uma outra personalidade, com suas alergias e suas preferências, suas sensibilidades e seus fechamentos. E estes dados existenciais bloqueariam a interpretação se diante deles pairassem um objeto fechado e definido de uma vez por todas. Mas como na forma todo um mundo pessoal- e através desse, todo um mundo histórico-ambiental- organiza-se num modo cuja característica é justamente a possibilidade de oferecer-se sempre inteiro sob mil ângulos perspectivos, então as situações pessoais dos intérpretes deixam de ser impedimentos para tornarem-se ocasiões à obra.” (Eco, 2016, p. 32).

Para Plaza (2003), a abertura da obra de arte possui vários graus de interpretação e servem para equacionar a participação, e estes por sua vez, relacionam-se necessariamente com três fases produtivas da arte: a obra artesanal (imagens da primeira geração), industrial (imagens da segunda geração) e a eletroeletrônica (imagens de terceira geração):

Graus de interpretação ou abertura da obra de arte	
Abertura de primeiro grau	A obra aberta identifica-se com a “abertura de primeiro grau”, pois remete à ambiguidade, à polissemia, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido. Algumas características: intertextualidade, inacabamento de princípio, ambígua, a sensação de comunicação contra o contemplativo e etc.
Abertura de segundo grau	Identifica-se com as alterações estruturais e temáticas que incorporam o espectador de forma mais ou menos radical. É a arte da participação, no qual acrescentam atos de liberdade sobre mesma, com processos de interação física e manipulação com a obra. Algumas características: noções de “ambiente” e “participação do espectador”, desmaterialização da obra de arte, percepção como recriação, arte diálogo, arte de participação etc.

Abertura de terceiro grau	Processos movidos pela interatividade tecnológica na relação homem-máquina, mediada por interfaces técnicas, no qual a intervenção da máquina é um agente decisivo de instauração estética. Algumas características: interatividade com a inclusão das interfaces técnicas com noção de programa, mundos virtuais partilhados, criação compartilhada, arte em rede, relação recíproca entre usuários, interfaces computacionais inteligentes etc.
---------------------------	---

TABELA 8- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS PLAZA(2003)

Rancière (2014) no seu livro *O Espectador Emancipado*, parte da análise do do espectador no teatro, para afirmar que a emancipação do espectador começa quando se questiona a oposição entre olhar e agir. O espectador age, observa, seleciona, compara, interpreta, participa da performance refazendo-a à sua maneira, transformando esta pura imagem numa história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. “Dir-se-á que o artista, ao contrário, não quer instruir o espectador. Hoje, ele se defende de usar a cena para impor uma lição ou transmitir uma mensagem. Quer apenas produzir uma forma de consciência, uma intensidade de sentimento, uma energia para a ação” (Rancière, 2010, p.19). Lemos (1997) afirma que na década de 70, os artistas utilizam efetivamente as novas tecnologias, como computadores e redes tecnológicas, redes de telecomunicação (Tv e satélite), criando uma arte aberta, rizomática e interativa, onde autor e público se misturam de forma simbiótica. Scolari (2012), afirma, a partir do exemplo do produção artística do DJ ² produtor, que o artista clássico modela a substância para obter uma forma, já o artista contemporâneo recorrer o território da cultura em busca de restos com os quais constrói sua obra. Trata assim de inventar protocolos de uso para os modos de representação e estruturas formais existentes, com o objetivo de apoderar-se de todos os códigos da cultura, das informações da vida cotidiana, de todas as obras do patrimônio cultural, e fazê-los funcionar a sua maneira. A ideia é apropriar-se de todos os códigos, na lógica do código aberto.

² Um *disc jockey (DJ)*, *disco-jóquei* ou *discoterário*, é um [artista](#) profissional que seleciona e reproduz as mais diferentes composições, previamente gravadas ou produzidas na hora para um determinado público alvo.

Fony (2006), afirma que na arte passou a ter a noção de ambiente e participação do espectador como uma tônica que expressa o princípio de criação coletiva, na qual as criações artísticas procuram passar a responsabilidade de criação para o público. Martins & Penafria (2019), consideram que a obra digital já não é mais a marca de um sujeito (o autor, que dá sentido à obra), pois o sujeito que a realiza é outro: o leitor-usuário, no qual o espaço digital se configuraria como um campo de possíveis, em que o sujeito-anunciador fornece elementos e o sujeito-atualizador realiza parte de suas possibilidades. O usuário assim pode ser considerado coautor de uma obra digital. Plaza (2003) afirma que os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e “abertas”, onde a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia.

1.12. CIBER-ARTE

Segundo Arantes (2005) nos anos 1950- 1960, a expressão para designar a produção artística que atua não somente com a interface com a informática, mas também na confluência com os meios de comunicação mediados por computador foi a “arte cibernética”. Nos anos 1950-1980, passou-se a utilizar “arte informática” e nos anos de 1980, “arte e tecnologia”, “arte numérica” e “arte eletrônica”. Jana & Tribe (2006) afirmam que em 1994, artistas, curadores e críticos começaram a utilizar o termo New Media Art para se referirem aos trabalhos- tal como as instalações multimídia interativas, ambientes de realidade virtual e arte baseada na Web- que eram feitos utilizando a tecnologia digital (Jana & Tribe, 2006, p. 7). Surge então a New Media Arte como movimento desencadeado pela introdução do navegador da Web. “Os artistas da New Media Art viram a internet como seus predecessores, os artistas do vídeo Art viram a câmara de vídeo portátil: como uma ferramenta artística acessível que lhes permitia explorar a relação, em mudança, da tecnologia e da cultura” (Jana & Tribe, 2006, p. 7). Os autores afirmam ainda que os artistas da New Media Art trabalham muitas vezes em colaboração, em parcerias de longa duração, e que há uma mudança na perspectiva da originalidade artística que cede lugar a apropriação. Os artistas passam por adotar mais

intensivamente a apropriação, a colagem, à amostragem, e a colocar em segundo plano a autoria. O expectador passa a ter uma participação ativa nas obras. Para Arandes (2005), as expressões mais utilizadas atualmente são ciberarte, “arte das novas mídias” e artemídia. No seu livro *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*, a autora opta por utilizar a expressão “arte em mídias digitais”:

“A expressão “arte digitais” abrange, desse modo, as formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pelas indústrias de eletrônica e informática, e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos, seja no campo das artes baseadas em rede (*on-line e wireless*), seja na aplicação de recursos de hardware e software para a geração de propostas estéticas off-line” (Arandes, 2005, p. 5)

Lemos (1997) define de ciber-arte, as poéticas contemporâneas da Era digital que utilizam a interface computacional no processo de realização artística e de fruição da obra:

“A utilização das novas tecnologias pela arte aliando a informática e os meios de comunicação, vai constituir o que podemos chamar de ciber-arte, cujos exemplos mais importantes são: a videoarte, a tecno-body-art, o multimídia, a robótica e esculturas virtuais (Marc Pauline e o SRL), a arte halográfica e informática (imagens síntese, poesias visuais, Internet e suas Home Pages, arte ASCII, smileys, exposições virtuais), a realidade virtual e , obviamente, a dança, o teatro e a música tecno-eletrônica. A ciber-arte é uma arte interativa, dentro do paradigma digital da civilização virtual.” (Lemos, 1997, p.7)

A ciber-arte se enquadram nas obras com terceiro grau de abertura que possibilitam uma participação interativa, no qual além da interpretação polissêmica há também uma participação física. Plaza (2016) considera que as obras de arte com abertura de terceiro grau são caracterizadas como: sistema e hibridação multimídia; situação de experimentação para o receptor; inscrição no espaço global da informação com todos suportes confundidos, internet, redes telemáticas etc.; encarnação em uma configuração de natureza abstrata que não pode ser percebida “visualmente” na sua totalidade. Segundo o autor, a interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces inteligentes, estabelecida pelo artista propõe uma comunicação criadora com princípios de sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora. Arandes (2006) considera que muitas das experimentações da ciber-arte vieram acompanhadas por um processo de hibridação entre meios, linguagens e suportes. Híbrido, neste contexto, significa numa mistura de linguagens e meio, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos

que se juntam para formar uma sintaxe integrada. Para Machado (2008) a hibridização e a convergência dos meios são processos de interseção, de transações e de diálogo que implicam movimentos de trânsito e provisoriedade. Implicam também as tensões dos elementos híbridos convergidos, partes que se desgarram e não chegam a fundir-se completamente.

Melo (2016) afirma que a arte interativa envolve processos de desmaterialização, subvertendo o sistema de objetos estáveis, para produzir as possibilidades do intercâmbio de informações entre obra, espectador e meio, a produzir a criação de uma rede dialógica constante. “Na atual arte eletrônica encontramos os princípios de conexão (obras em rede), a liberação da emissão (autor/espectador/ usuário funde-se) e a reconfiguração (dos formatos artísticos anteriores com as crises de conservação, recepção, etc) em ação” (Lemos, 2005, p. 4). Para Levy (2001) os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obras-acontecimento pouco adequadas ao armazenamento e à conservação. “Muitas obras da cibercultura não possuem limites nítidos. São “obras abertas”, não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede.” (Levy, 2001, p. 57). Gaudenzi & Paz (2019) consideram que os media digital refletem os nossos tempos no qual as histórias modernas nos ajudam a lidar com as incertezas, assim sentimos a necessidade de criar histórias abertas, que podem variar, se adaptar, serem compartilhadas, serem co-autorais, e, às vezes ter mais do que um só final. “A arte na era eletrônica vai abusar da interatividade, das possibilidades hipertextuais, das colagens (“sampling”), de informações (bits), dos processos fractais e complexos, da não-linearidade do discurso”. (Lemos, 1997, p.9). “Na arte interativa, os artistas, em colaboração com cientistas e técnicos, procuram explorar a interatividade e a programar um sistema no qual a atividade performática do participante, seja num lugar seja em rede, desencadeia respostas do sistema.” (Domingues, 199, p. 17). Para Cardoso (2008) a medida que as possibilidades do computador foram evoluindo, os artistas foram se apropriando delas e à arte participativa sucedeu a arte interativa, que adicionou a interface técnica e a noção de programa como novos elementos constituintes da obra.

Obras da Arte Eletrônica

Exposição “ Interactive Plant Growin

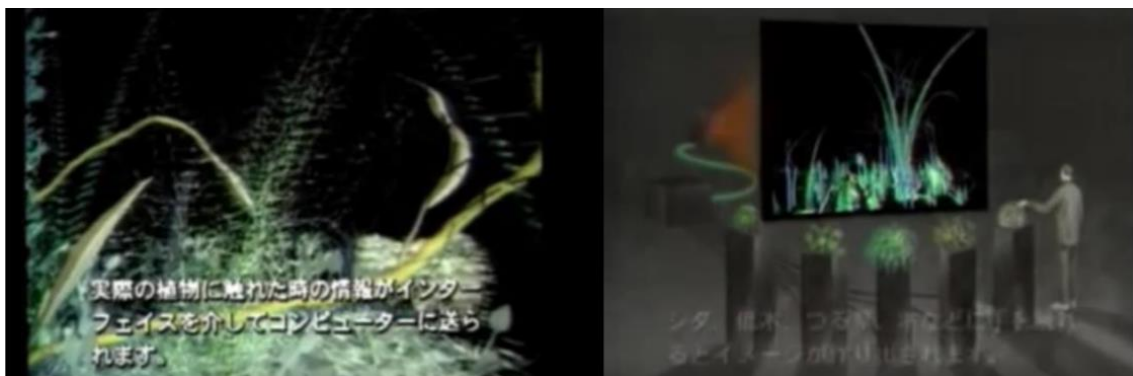


FIGURA 16- IMAGEM DA EXPOSIÇÃO " INTERACTIVE PLAT GROWING

A exposição “ Interactive Plant Growing” pode ser visualizada no Youtube. Ela é uma obra que integra a ciberarte. Conjuga arte, interação e tecnologia eletrônica. O projeto artístico consiste numa simulação do crescimento virtual de plantas, a partir do contacto tátil com o público. No centro do espaço da exposição encontramos uma interface audiovisual que projeta o crescimento virtual de plantas a medida que o público as toca. Plaza (2016) afirma que as principais tendências da arte tecnológica estão ligadas aos conceitos de interatividade, de simulação e de inteligência artificial. “A ciberarte é assim uma arte interativa híbrida, existindo um movimento contínuo de passagem do espaço físico ao eletrônico, do corpo físico ao corpo-prótese, do tempo subjetivo e individual ao tempo imediato (real).” (Martins, 1999, p. 9). “ As interfaces interativas vêm dando maior amplitude às obras, permitindo que o espectador as explore, transformando-as com a sua ação. As instalações panorâmicas são interessantes na medida em que fazem convergir o cinema, os panoramas e as interfaces” (Martins & Penafria, 2007, p.33).

Exposição “Carlos Bracher – Pintura e Permanência



FIGURA 17-EXPOSIÇÃO “CARLOS BRACHER – PINTURA E PERMANÊNCIA.

Os artistas Barbara Castri e Luiz Ludwig são os autores desta exposição. A obra consiste numa sala interativa que possibilita ao público uma imersão e interação com a obra do pintor mineiro Carlos Bracher. Ao entrar na sala da exposição o público é envolvido na poesia do artista que é projetada em ecrãs, ao som de músicas. A obra acontece a partir dos gestos do público que são projetados em um interface, a simular as pinceladas de Bracher. A gráfia do artista projetada na interface multimédia, pouco a pouco, desfaz-se. Segundo os autores, o público habitualmente tira fotos das imagens projetadas e compartilham no Instagram. As pinceladas virtuais produzidas pelo público possuem um efeito de três cores e estão formuladas segundo os traços de Bracher. “As artes relacionadas com a informática, robótica e as telecomunicações resumem-se a três palavras-chaves: “simulação”. “interatividade” e “tempo real” (as cite, Forest, 2016). “A arte eletrónica (e não só a que utiliza diretamente das imagens digitais) se desloca da representação para a simulação, a ciber-arte, em todas as expressões, atua sob o paradigma do digital. (Lemos, 1997,p.8).

CAPÍTULO II

2.1. NARRATIVA

Segundo Murray (2003) a narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão e organização do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais contruímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até á comunidade reunida diante da televisão. Squire (2014), define a narrativa de como uma cadeia de signos com sentidos sociais, culturais e/ ou históricos particulares, e não gerais, conjuntos de signos que se movimentam temporalmente, causalmente ou de alguma forma socioculturalmente reconhecível, com particularidade e não com generalidade reduzíveis a teorias. Para Araújo & Peixinho (2017), falar em narrativa e no conhecimento que ela permite é abordar um modo discursivo , cujo projeto fundamental é eliminar o que de transitório e de fugaz existe nas ações humanas; considera que é através da narrativa que conferimos estabilidade discursiva as ações, ao dar sentido aos acontecimentos que, aquém da elaboração narrativa, parecem dispersos e desarticulados. Para Barthers (2011) são inumeráveis as narrativas do mundo:

“ Há em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama na comédia, na pantomina, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos , no fait divers, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas , a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedade; a narrativa começa com a própria humanidade.” (Barthers, 2011, p. 19).

Segundo Barthers (2011) no interior da narrativa há uma função de troca (repartida entre um doador e um beneficiário), sendo homologicamente, a narrativa, como objeto, alvo de uma comunicação no qual há uma doador e um destinatário. “ Sabe-se que na comunicação linguística , que *eu* e *tu* são absolutamente pressupostos um pelo outro;

da mesma maneira, não pode haver narrativa sem narrador e sem ouvinte (ou leitor)” (Barthers, 2011, p.26). No seu livro sobre À Análise da Estrutura Narrativa, Barthers (2011) apresenta três concepções enunciadas deste campo de estudo sobre os signos da narração: a primeira, considera que a narrativa é emitida por uma pessoa (no sentido plenamente psicológico do termo), o autor que toma periodicamente a pena para escrever a história, sendo a narrativa a expressão do um *eu* que lhe é exterior; a segunda concepção, faz do narrador uma espécie de consciência total, aparentemente impessoal que emite a história do ponto de vista superior, o de Deus; a terceira concepção preconiza que o narrador deve limitar sua narrativa aos que podem observar ou saber os personagens, como se cada personagem fosse um, de cada vez o emissor da narrativa. O autor, no entanto, considera que as três concepções são igualmente contratedoras, por considerar o narrador e os personagens pessoas reais, “vivas”. Na concepção de Barthers, o autor (material) de uma narrativa não se pode confundir em nada com o narrador desta narrativa; pois os signos do narrador são imanentes à narrativa , por conseguinte, perfeitamente acessíveis a uma análise semiológica. Assim, a voz da narrativa não é a mesma que escreve (na vida) e quem escreve não é quem é. Entre a “ pessoa” e sua linguagem há uma relação sinalética que faz do autor pleno e da narrativa a expressão instrumental desta plenitude. Bremond (2011) na sua perspectiva semiológica considera que toda narrativa consiste em um discurso, integrando uma sucessão dos acontecimentos de interesse humano na unidade de uma mesma ação. Nele não há sucessão, não há integração na unidade de uma ação, mas somente cronologia, a enunciação de uma sucessão de fatos não coordenados. Para Bremond (2011) onde não há implicação do interesse humano não pode haver narrativa, pois é somente pela relação com um projeto humano que os acontecimentos tomam significação e se organizam em uma série temporal estruturada. Portanto, há que se diferenciar a descrição da narração. Para Genette (2011) é possível diferenciar a descrição da narração por meio de uma frase como por exemplo - A casa é branca como um telhado de ardósia e janelas verdes- a frase é meramente descritiva, não comporta nenhum traço de narração. Enquanto que uma frase como “ O homem aproximou-se da mesa e apanhou uma faca” contém pelo menos ao lado , dois verbos de ação.” (Genette, 2011, p. 273). Assim, a segunda frase trata-se de uma narração, no entanto nenhum verbo será completamente isento da ressonância descritiva. Assim, a descrição poderia ser concebida independente da narração, mas esta de fato não se encontra nunca em estado livre. Jost & Gaudreault (2009)

afirmam que na qualidade de objeto material, toda narrativa é “fechada”, por mais que haja sequências, final suspensivo ou cíclico, cortes que trazem o espectador de volta ao seu início ou para um espiral sem fim, não muda a natureza da narrativa como objeto. “Todo livro tem uma última página: todo filme, um último plano, e é somente na imaginação do espectador que os heróis podem continuar a viver” (Jost & Gaudreault, 2009, p.15). Os autores consideram que há sempre uma ordem:

“Mesmo como um filme tem o propósito explícito de contar algumas horas escolhidas na vida de um homem, a organização dessa duração obedece a uma ordem, supõe no mínimo um ponto inicial e um desfecho, que dificilmente recobrem a organização de nossa própria vida. Ao fim e ao cabo, se a narrativa se opõe ao “mundo real”, é porque ela forma um todo (aquilo que tem começo, meio e fim”, segundo Aristóteles), este todo sendo coincidente com o texto fílmico concebido, como uma “unidade de discurso (...) atualizada, efetiva” (Jost & Gaudreault, 2009, p.16).

Jost & Gaudreault (2009) a partir da reflexão Metz (2014) afirma que a narrativa é uma sequência com duas temporalidades. Segundo os autores, toda e qualquer narrativa coloca em jogo duas temporalidades: um lado refere-se aquela da coisa narrada; por outro, a temporalidade da narração propriamente dita. “Pra Metz, é conveniente distinguir a “sequência mais ou menos cronológica dos acontecimentos” da sequência dos significantes que o usuário leva algum tempo a percorrer: tempo da leitura, para uma narrativa literária; tempo da visão para uma narrativa cinematográfica” (Jost & Gaudreault, 2009, p.30). A narrativa distingue-se: da descrição que negocia um espaço em um tempo; e da imagem que negocia um espaço em outro espaço.

“O “plano” isolado e imóvel de uma extensão desértica é uma imagem (significado-espaço- significantes- espaço); vários “planos” parciais e sucessivos dessa extensão desértica constituem uma descrição (significado- espaço- significante-tempo); vários “planos” sucessivos de uma caravana em marcha nessa extensão desértica geram uma narração (significado-tempo- significante-tempo).” (Jost & Gaudreault, 2009, apud Metz, p.17)

Assim, toda narrativa também é um discurso. “A narrativa não seria somente um objeto como existência exterior a nós. Seria também um objeto proferido por uma instância narrativa”. (Jost & Gaudreault, 2009, p.17). Uma instância narrativa que alguém produz, uma mensagem codificada por um emissor é decodificada de forma idêntica pelo receptor. Para Jost & Gaudreault (2009) a consciência da narrativa “desrealiza” a coisa

contada, ou seja, a partir do momento que lidamos com uma narrativa sabemos que ela não é real, porque a realidade não está com ela, *aqui* e *agora*. Ao relatar o assassinato de Kennedy é ao mesmo tempo colocá-lo no passado, fora de seu presente. Para Jost & Gaudreault (2009) a narrativa é um conjunto de acontecimentos, sendo o acontecimento a sua “unidade fundamental”. Por mais que se queira resumir um romance, sempre é necessária uma série de proposições formando frases mais ou menos complexas. “A narrativa é um discurso fechado que desrealiza uma sequência temporal de acontecimentos” (Jost & Gaudreault, 2009, p.18). Para Migliron (2018) no campo audiovisual, é importante pensar na noção de dispositivo como estratégia da narrativa.

“ Os dispositivos na construção da narrativa implica em uma operação temporal. Se o que está sendo narrado é um encontro, um efeito de encontros entre corpos colocados em contacto por um dispositivo, podemos falar de um presente absoluto que se dá quando o dispositivo está em ação ” (Migliron, 2018, p.2).

Migliron (2018) afirma que o que está sendo narrado, documentado, não existe fora do momento da ação do dispositivo, não tem futuro nem passado. O que é visto já aconteceu, mas ao mesmo tempo se constitui num ao vivo de fato, um presente não reproduzível. Para o autor o dispositivo de produção audiovisual se propõe a filmar o que ainda não existe e só existirá quando dispositivo entrar em ação. O dispositivo é uma ativação do real. Para Bernard (2007), uma narrativa é uma história, seja de um evento ou série de eventos, elaborada de forma a interessar ao público, sejam eles leitores, ouvintes ou espectadores. Uma história com começo, meio e fim, com personagens atraentes, tensão crescente e conflito que chega a algum tipo de resolução. Para Bernanrd (2007) os termos da narrativa no que se refere aos filmes são:

Termos da narrativa

Exposição	É a informação que o fundamenta um história, ou seja, quem, o quê, onde, quando e por quê. Oferece ao público as ferramentas que eles precisam para seguir a história. Não significa doar toda a informação, mas liberar quando o público precisa. A exposição em um filme pode ser tecida de várias maneiras.
-----------	--

A espinha da narrativa ou o trem	Os filmes avançam no tempo e levam o público com eles. O trem é o elemento da história a mover o filme para frente. Pode haver desvios conforme for necessário para a exposição que permitem introduzir novas informações. O truque é fazer o trem andar e lembrar de voltar ao “ caminho certo” em um período razoável de tempo. Considerar a ideia de trem, ajuda a desenhar um público e desenhar a estrutura para captar sua atenção.
Tema	Em termos literários é o assunto geral subjacente de uma história específica , uma ideia recorrente que pode iluminar um aspecto da condição humana.
Arco	Refere-se à maneira ou maneiras em que os eventos da história transforma seus personagens. Os protagonistas apreendem algo sobre si mesmo e seu lugar no mundo, e essas lições os mudam.
Plotagem e personagem	Os filmes são frequentemente descritos como enredo ou dirigidos por personagens numa relação de eventos. Um filme dirigido por personagens é aquele em que a ação do filme emerge dos desejos e necessidades dos personagens. Na plotagem os filmes são baseados na trama, os personagens são secundários aos acontecimentos da narrativa. Outros filmes não são movidos por personagens ou enredo, mas por perguntas, seguindo a estrutura semelhante a um ensaio, como por exemplo o filme Fahrenheit 9/11, realizado por Michael Moore.

TABELA 9- TERMOS DA NARRATIVA DE ACORDO COM BERNAND (2007)

2.2. NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

Parente (1994) afirmar que a narração cinematográfica não é uma sequência narrante de enunciados submetidos às regras linguísticas. A narração cinematográfica é

passar de uma imagem a outra, e não, como considera a semiologia, de um enunciado a outro:

“No que concerne o regime de variação universal, não é possível passar de uma imagem a outra. Há apenas uma única imagem (plano de emanência acentrado) que compreende todas as outras imagens do universo. No regime de variação universal, a percepção é imanente às coisas. No regime substantivo de imagem, o plano de imanência centrado- lá, onde não há sujeito e objetos. Cada imagem substantiva é como uma parte, um órgão de um todo relativo; cada imagem é encadeada a outra imagem. Passar de uma imagem a outra é comparável a um processo de (re) conhecimento como quando se diz: “aquele é ele”. No regime de temporalização, cada imagem ou acontecimento perde seu prologamento espaço-temporal. Já não há antes nem depois.” (Parente, 1994, p.15)

Parente (1994) considera que a abordagem semiológica da narrativa é inspirada na teorias estruturalistas que reduzem a narrativa a uma sequência de enunciados que representam um estado de coisas submetidas às regras linguísticas e discursivas. Para o autor, no cinema o sentido não adere aos acontecimentos ou aos conteúdos representados. A imagem cinematográfica não consiste em representar os objetos e os atos da realidade, mas apresenta a realidade por meio da realidade. Gaudreault & Jost (2009) no livro *A Narrativa Cinematográfica* apresentam as ideias de Laffay (1964) sobre a definição de narrativa cinematográfica por oposição ao “mundo”. A definição se estrutura a partir dos seguintes pontos: contrariamente ao mundo, que não tem começo nem fim, a narrativa é ordenada de acordo com um determinismo rigoroso; toda narrativa cinematográfica possui um espécie de “discurso”, uma trama lógica; a narrativa é ordenada por um “mostrador de imagens”, um “grande imagista”; o cinema conta na mesma medida que representa, contrariamente ao mundo, que apenas é. Jost & Gaudreault (2009) afirmam que o espaço é um dado incontornável da narrativa, e a maioria das formas narrativas inscreve-se em um quadro espacial suscetível de acolher a ação vindoura. “A narrativa cinematográfica, quanto a isso, não é exceção. Parece até mesmo ser difícil conceber uma sequência de eventos fílmicos qualquer que não esteja, sempre inscrita em um espaço singular. A unidade básica da narrativa cinematográfica é a imagem.” (Jost & Gaudreault, 2009, p. 50). Assim, segundo Jost & Gaudreault (2009), o cinema ao contrário da maioria dos outros veículos narrativos, apresenta sempre, ao mesmo tempo as ações que fazem a narrativa e o contexto de ocorrência delas. No seu caráter icônico, o significante fílmico vai até mesmo impor ao espaço uma certa forma de primazia sobre o tempo. O dispositivo da produção de uma narrativa fílmica implica ao menos dois espaços, cada um dos quais de

maneira inteiramente simétrica, repercute no dispositivo de consumo da narrativa. O primeiro, é o profílmico, ou seja, tudo aquilo que se encontra diante da câmera, o campo delimitado pelo quadro da câmera. O segundo é o da consumação, de inscrição do significante visual, que é a superfície da tela e seu corolário: o espaço do espectador. “ O aparelho básico do dispositivo cinematográfico torna então possível um tipo de “ teletransporte” espacial , já que permite tornar presente, em um espaço ocupado por uma assembleia de espectadores, um espaço de outra maneira ausente” (Jost & Gaudreault, 2009, p. 53). No que se refere ao estatuto temporal da imagem, a imagem cinematográfica define-se mais pela sua qualidade temporal (o presente) ou modal (o indicativo).

Para Xavier (2005) a imagem fotográfica é ao mesmo tempo um ícone e um índice³ em relação aquilo que representa. O termo imagem originalmente baseado em imitação, significa, em sua primeira acepção , algo visualmente semelhante a uma objeto ou pessoa real. “ Nesse sentido, especificamente negativo- de que a fotografia de uma cavalo não é o próprio cavalo- a fotografia é uma imagem.” (Xavier, 2005, p.15). Xavier (2005), afirma que a possibilidade específica da imagem cinematográfica é estende-se por um determinado intervalo de tempo no qual algo pode mover-se de dentro para fora do campo de visão ou vice-versa. Segundo o autor classicamente, costumou-se dizer que um filme é constituído de sequências - unidade menores dentro dele, marcadas por sua função dramática e/ou pela narrativa. “ Casa sequência seria constituída de cenas- cada uma das partes dotadas de unidade espaço-temporal.” (Xavier,2005, p.23). O autor considera o plano como um segmento da imagem, ou seja, corresponde a cada tomada de cena, sendo à extensão do filme compreendida entre dois cortes. “ Trata-se de projetar na tela um microcosmo que se propõe, na sua totalidade , como réplica em relação ao mundo do lado de cá; e, em suas relações internas, constitui uma rede consistente de fatos que parecem contar-se a si mesmo, produzindo o efeito de “ anterioridade” (Xavier, 2005, p. 56). Para Bazin (2018) a matéria da narrativa, qualquer que seja o realismo individual da imagem, surge essencialmente de suas relações, isto é, é um resultado abstrato cujos os elementos concretos não estão nas premissas:

³ Um índice é um signo que se refere ao objeto que ele denota em virtude de ter sido realmente afetado por este objeto Xavier (2005) (*Philosophical writings of Pierce*, p.102)

“ As combinações são incontornáveis , mas todas têm em comum o fato de sugerir a ideia por intermédio da metáfora ou da associação de ideias. Assim, entre o roteiro propriamente dito, objeto último da narrativa, e a imagem bruta, intercala-se uma etapa suplementar, um “ transformador” estético. O sentido não está na imagem, ele é uma sombra projetada, pela montagem, no plano de consciência do espectador” (Bazin, 2018, p. 81)

A montagem da narrativa cinematográfica permite a criação de sentido que segundo Bazin (2018) as imagens não contêm objetivamente e que procede unicamente de suas relações. Bazin (2018) afirma que tanto pelo conteúdo plástico quanto pelos recursos da montagem, o cinema dispõe de todo um arsenal de procedimentos para impor aos espectadores sua interpretação do acontecimento representado.

Segundo Araújo & Tereze (2017) atualmente os grandes produtores das narrativas são os *media*, responsáveis pelo modo como organizamos o mundo, como geramos imagens do real, como articulamos e lemos a sua complexidade. De modo que as narrativas mediáticas ficcionais ou factuais produzem crenças sociais, ditam normas de conduta. “Pode-se afirmar que o mundo a que temos acesso se constrói necessariamente de acordo com certos princípios narrativos.” (Araújo & Tereze, 2017. p.3).

2.3. NARRATIVAS INTERATIVAS

Segundo Manovich (2002) o espaço característico da narrativa moderna, tanto na literatura quanto no cinema foi substituído por uma narrativa contínua não interrompida de jogos e realidade virtual, em primeira pessoa. Os *media* “antigos” dependia da montagem, os “ novos *media*” substituem a estética da continuidade. Um corte é substituído por uma transformação digital ou por uma composição digital. “ A estética da continuidade não pode ser totalmente deduzida da composição tecnológica, embora em muitos casos não seria possível sem ela” (Manovich, 2002, p. 136). Manovich (2002) considera que na cultura da computação, a montagem não é mais a estética dominante, como era ao longo do século XX, da vanguarda da década de 1920 até 1980. Segundo o autor, a composição digital pode ser entendida como uma contrapartida da estética da montagem. A montagem tem como objetivo criar visual, estilístico, dissonância semântica e emocional entre os diferentes elementos. A composição visa mesclar um todo contínuo , uma *gestalt* única. Manovich (2002) utiliza a expressão “ autoria por seleção” e ivoca o

trabalho artístico do DJ, como exemplo, para afirmar a estética anti-montagem de continuidade que considera atravessar a cultura, numa operação típica dos novos media que não se limita à criação de computadores, imagens e espaços em movimento.

“The new logic of a digital moving image contains in the operation of compositing runs against Einstens aesthetics with its focus on time, Digital compositing makes the dimensions of space (3D fake space being created by a composite and 2½ D space of all the layers being composited) and frame (separate images moving in 2D within the frame) as important as time. In addition, the possibility of imbedding hyperlinks within a moving sequence introduced in QuickTime 3 and other digital formats adds yet another spatial dimension. typical use of hyperlinking in digital movies is to link elements of a movie with information displayed outside of it.” (Manovich, 2002, p. 147)

Para o autor a tecnologia da computação espacializa a imagem em movimento com novas dimensões que devem ser adicionadas à lista de dimensões visuais e sonoras. O tempo seria apenas mais uma dimensão, entre várias outras. Para Murray (2003) o cultivo técnico e econômico desse fértil e novo meio de comunicação gerou variedades de entreterimentos narrativos, com novos formatos para contar histórias, desde os videogames do tipo “fogo neles (*shot-emup*) e das masmorras virtualis dos *role-playing* games (RPG) até os hipertextos literários pós-modernos. As narrativas que tem por base a tecnologia mediada pelo computador e a rede são aquelas baseadas em hiperligações. “Histórias escritas em hipertexto podem ser divididas em “páginas” que se desenrolam ou em “fichas” do tamanho da tela, mas elas são melhor descritas como segmentadas em blocos de informação genéricos chamados “lexias” (ou unidades de leitura)” (Murray, 2003, p.64). Para Murray (2003) as histórias escritas em hipertexto geralmente têm mais de um ponto de entrada, muitas ramificações internas e nenhum final bem definido. As narrativas hipertextuais são intrincadas teias de fios emaranhados.

No campo interativo, as narrativas mesclam linguagens e se interligam à outras narrativas. O digital e a internet possibilita conceber e realizar novos formatos narrativos. Surge a narrativa interactiva que incorpora recursos interativos da rede para se estruturar. Martins & Penafria (2006) definem a narrativa interactiva como segmentada, não linear, a implicar diversos momentos de narração, a permitir alterações na sequência temporal dos fatos, com a navegação pelos diversos elementos por parte do leitor e uma certa reordenação da história. Há também ramificações ou bifurcações que implicam uma suspensão narrativa, no qual o leitor ou espectador, poderá fazer escolhas. Para Gaudenzi

& Paz (2018) as narrativas digitais interativas são uma transição para uma nova forma de narrativa, que questiona nosso mundo compartilhado com o uso de tipos de plataformas digitais em constante evolução (celular, tablet, computador, realidade virtual, realidade aumentada, hologramas, etc.) e aumentam nossa definição de narrativas para muito além da estrutura aristotélica de início/ meio/ fim.

Murray (2003) , no seu livro O futuro da Narrativa no Ciberespaço, defende o potencial do computador como um meio expressivo semelhante à câmera cinematográfica. Para fazer esta argumentação identifica quatro propriedades essenciais do ambiente digital, as quais separadas e coletivamente, fazem dele um poderoso veículo para produção narrativa/literária:

QUATRO PROPRIEDADES ESSENCIAIS DO AMBIENTE DIGITAL PARA CRIAÇÃO LITERÁRIA	
Procedimentais	Distinta capacidade de executar uma série de regras. O computador pode ser um atraente veículo para contar histórias, desde que possamos definir regras que sejam reconhecíveis como uma interpretação do mundo.
Participativos	Organização participativa, exibem comportamentos gerados a partir de regras, mas também por indução. Propriedade de representação primária: reconstituição codificada de respostas comportamentais, ambientes tanto procedimentais como participativos, traduzidos na interatividade.
Espaciais	Capacidade de representar espaços navegáveis. Apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos mover. Navegação do interator pelo espaço virtual modelada.
Enciclopédicos	É a característica mais promissora para a criação de narrativas. Toda representação está migrando para o formato eletrônico. Podemos conceber uma única e compreensível biblioteca global de pinturas, filmes, livros, jornais, programas de televisão etc. A

	capacidade enciclopédica possibilita um meio instigante para a arte narrativa. Oferece aos escritores a oportunidade de contar histórias a partir de múltiplas perspectivas privilegiadas e brindar o público com narrativas entrecruzadas. Permite o hipertexto e a simulação.
--	---

TABELA 10-QUATRO PROPRIEDADES ESSENCIAIS DO AMBIENTE DIGITAL PARA CRIAÇÃO LITERÁRIA DE ACORDO COM MURRAY (2003)

Segundo Murray (2003), os atuais usos da narrativa exploram ao extremo as possibilidades digressivas do hipertexto e dos recursos da simulação similares ao dos jogos, num meio incunabular. Conforme a narrativa digital amadurece, a vastidão de associações ganha maior coerência e os jogos de combate dão espaço à representação de processos complexos, onde os espectadores participantes assumem papéis mais claros, e apreendem a se orientar nos complexos labirintos, a enxergar modelos interpretativos em universos simulados. Gaudenzi & Paz (2019), afirmam que não é surpresa que um meio associativo como a internet gere novas opções narrativas - a obra aberta e o cinema avant-garde do século 20- que procuravam se libertar do autor único e da narrativa aristotélica- finalmente encontram um meio que os liberta: a Word Wide Web. Assim, as formas de criar, interpretar e de aceder histórias absorve novos contornos, surge um amplo espectro de obras que definem como “narrativas interativas” ou “narrativas imersivas”, por incorporarem a interatividade ou a imersão do espectador como princípio fundamental da estrutura narrativa.” Murray (2003) defini a “imersão” como um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água, envolvido na sensação de estar dentro de uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção e de todo o nosso sistema sensorial.

Gaudenzi & Paz (2019), consideram que as narrativas imersivas são um fenômeno recente, no entanto, a disseminação das narrativas imersivas digitais aconteceu alguns anos antes das narrativas interativas. A partir da comercialização dos dispositivos, como os óculos adaptados para a visualização de vídeo em 360° graus ou de realidade virtual. Atualmente, estes dispositivos tornaram-se mais acessíveis e com melhor qualidade a nível da experiência do usuário. “Embora as obras de narrativas interativas e imersivas

configurem dois campos distintos, quando observamos os seus bastidores, notamos uma série de interseções, estão situadas entre a produção audiovisual, o design e a programação” (Gaudenzi & Paz, 2019, p.15). Segundo os autores no campo das narrativas interativas digitais, não há um formato hegemónico, mas é possível identificar alguns formatos consolidados:

Formatos das Narrativas Interativas Digitais	
-Interseção entre audiovisual, o design e programação.	Colaboração interdisciplinar
-Obras híbridas	Fertilidade criativa
-Transformação do espectador em interator	Interface de manipulação direta com o banco de dados.
-Várias linguagens disponibilizadas na interface.	Texto, vídeos, animações, gráficos, dentre outros.
-Versão particular da narrativa	-Escolhas de navegação
-Interatividade na interface da obra	-Design gráfico interativo

TABELA 11-ESQUEMA DA AUTORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE GAUDENZI & PAZ (2019)

Gaudenzi & Paz (2019), consideram ser importante três esclarecimentos sobre as narrativas interativas: primeiro, uma websérie de documentários disponibilizada por episódios no Youtube ou Vimeo não fazem parte deste universo, pois a interatividade não faz parte da interface da obra; segundo, os games também não fazem parte, pois estão inseridos num universo próprio e maior, com suas especificidades, práticas e propósitos; terceiro, apenas uma pequena minoria das obras é ficcional, por isso são a maioria são classificados como documentários interativos, webdocumentários, I-docs, interactive factuals, documentário expandido, documentário transmídia, sejam baseados em websites, aplicativos ou mesmo instalações, gerando categorias, todas ainda em processo de reconhecimento. “ O carácter incerto e mutante não fica restrito aos aspectos técnicos e mercadológicos das obras. As novas tecnologias aguçam a busca por possibilidades narrativas diferenciadas.” (Bauer, 2011, p.1).

CAPÍTULO III

Neste capítulo, realiza-se a análise do gênero documentário, pois seu estudo é primordial na investigação da gênese do webdocumentário, sendo sua compreensão fucral na delimitação conceptual deste novo gênero audiovisual. Aborda-se também a classificação dos subgêneros do gênero documental de Bill Nichols, proposta no clássico livro *Introdução ao Documentário* (2005). A classificação de Nichols (2005) é a base para o desenvolvimento dos subgêneros do documentário interativo, de Sandra Gaudenzi (2013), uma das principais autoras que estudam o novo gênero audivisual. Os subgêneros de Gaudenzi (2013) são utilizados nesta investigação para definir as características adotadas no projeto prático.

3.1 GÊNERO DOCUMENTAL

A delimitação do gênero documentário é primordial para o investigação do webdocumentário. “A tradição do documentário está profundamente enraizada na capacidade de ele nos transmitir uma impressão de autenticidade. E essa é uma impressão forte.” (Nichols, 2005, p. 19). O surgimento do gênero documentário esta alicerçado no nascimento do cinema, bem como no desenvolvimento de tecnologias de captação de imagens e depois de som. Segundo Baker (2007) em dezembro de 1895, quando os irmãos Lumière apresentaram seu novo movimento de imagens feitos com a cinematógrafo para o público pagante em Paris, nasceu o cinema que é documentário puro. Baker (2007) considera os Lumières os verdadeiros pais da forma documental. “ Eles descreveram suas cenas da vida cotidiana, filmado em torno de sua casa e da fábrica perto de Lyons, como “ a vida no corre”. Sempre achei uma descrição perfeita daquelas fragmentos vibrantes da vida francesa.” (Baker, 2007, p. 10). Para Nichols (2005) a definição de “documentário” não é um definição completa em si mesma, que pode ser abarcada por um enunciado. É uma definição sempre relativa ou comparativa, define-se pelo contraste com o filme de ficção ou filme experimental e de vanguarda. Martins (2011) afirma que inicialmente não havia divisão entre ficção e documentário. Os filmes do chamado primeiro cinema, de

modo geral , apresentavam um “estética do espanto”, em relação a forma que imitava a estética do *vaudeville* com decapitações, aparições e desaparecimentos. “ O Cinema das atrações baseou-se na imagem como documento para apresentar aos espectadores esquetes sensacionais do exótico e representações demoradas do corriqueiro.” (Nichols, 2005, p. 120). Grierson (2011) afirma que os franceses foram os primeiros a utilizarem o termo documentário que apenas queriam dizer *travelogue* (filme de passagem), no qual se incluía os exotismos vibrantes e discursivos dos espectáculos do Vieux Colombier, teatro parisiense fundado em 1913. Segundo Freire (2005), a profusão de “atualidades” ou como menciona Grierson (2011) os exotismos vibrantes, aconteceu nos últimos anos do século XIX. Imagens filmadas pelos cinegrafistas Lumière que percorriam diversos países com suas câmeras, principalmente em regiões sob a dominação das potências europeias, registravam a vida e os costumes dos povos das antigas colônias francesas. O que deu origem ao gênero chamado de exotica. A raiz do gênero que mais tarde seria denominado de “ documentário”. Grierson (2011) afirma que os exotismos vibrantes , passou a incluir filmes dramáticos como *Moana*, *Earth* e *Turksib*, bem como outros filmes diferentes em forma e intenção; tanto quanto *Moana* é diferente de *Voyage* ou *Congo*. “ O uso do material natural foi considerado como um traço distintivo essencial. Sempre que a câmara rodava no próprio terreno, era facto suficiente para o filme ser considerado um documentário” (Grierson, 2011, p. 5). Aufderheide (2007), afirma que foi o escocês estudioso John Grierson que cunhou o termo “ documentário” ao aplicá-lo ao trabalho *Moana* (1926) do grande cineasta americano Robert Flaherty. John Grierson definiu o gênero documentário como a “representação artística da atualidade” ou conforme descreve Baker (2007) , “ o tratamento criativo da realidade”. Winston (2011) afirma que o cinema começou com material documental, mas as audiências rapidamente se aborreceram com bebês a comerem o pequeno-almoço, os comboios a chegarem as estações e os trabalhadores a saírem das fábricas. Somente nos anos de 1890 é que as audiências passaram a exigir do “novo *medium*” o que esperavam dos “antigos media”, ou seja, histórias, clímaxes, desenlaces, princípios e fins. O filme de ficção então respondeu a

esse desejo antigo. “Apenas quando Falherty⁴ começou a estruturar o seu material da realidade de modo também a satisfazer essas necessidades.” (Winston, 2011, p. 48). Para Nichols (2005), aqueles cineastas que adotam o documentário como veículo de expressão, o fazem com a mesma engenhosidade e inventividade que os cineastas de ficção usam para atrair nossa atenção para mundos que, de outra forma jamais conheceríamos. O autor afirma que todo filme é um documentário.

“Mesmo a mais extravagante das ficções evidência a cultura que a produziu e reproduz a aparência das pessoas que fazem parte dela. Na verdade, poderíamos dizer que existem dois tipos de filme: (1) documentários de satisfação de desejos e (2) documentários de representação social. Cada tipo conta uma história, mas essas histórias, ou narrativas, são de espécies diferentes. Os documentários de satisfação de desejos são o que normalmente chamamos de ficção. Esses filmes expressam de forma tangível nossos desejos e sonhos, nossos pesadelos e terrores. Tornam concretos-visíveis e audíveis os frutos da imaginação. Expressam aquilo que desejamos, ou tememos, que a realidade seja ou possa vir a ser.” (Nicholas, 2005, p. 26)

No que se refere os documentários de representação social, Nicholas (2005) afirma que são os filmes que normalmente chamamos de não-ficção.

“Estes filmes representam de forma tangível aspectos de um mundo que já ocupamos e compartilhamos. Tornam visível e audível, de maneira distinta, a matéria de que é feita a realidade social, de acordo com a seleção e a organização realizadas pelo cineastas. Expressam nossa compreensão sobre o que a realidade foi, é e o que poderá vir a ser. Esses filmes também transmitem verdades, se assim quisermos. Precisamos avaliar suas reivindicações e afirmações, seus pontos de vista e argumentos relativos ao mundo como conhecemos” (Nicholas, 2005, p. 26).

Para o autor ambos os tipos de filmes podem sejam interpretados, como “histórias verdadeiras” que são, podem que acreditemos neles. “A interpretação é uma questão de compreender como a forma ou a organização do filme transmite significados e valores. A crença depende de como reagimos a esses significados e valores. Podemos acreditar nas verdades das ficções, assim como nas das não ficções.” (Nichols, 2005, p. 26). Winston (2011), aponta que a estrutura do documentário começou a questionar sua própria base em que assenta, pois há a necessidade de estrutura contradiz, implicitamente a noção da realidade não estruturada. A presença da câmara e seus efeitos, as negociações

⁴ “Robert Flaherty é frequentemente proclamado um dos fundadores do documentário. Flaherty indiretamente tornou-se parte da mitologia do crescente movimento documentário mundial dos anos 1930, quando John Grierson foi dito ter originado o uso do termo 'documentário' em relação ao filme quando escreveu, “É claro, *Moana* [1926] sendo um relato visual de eventos na vida diária de um jovem polinésio e sua família, tem valor documental.” Nos últimos tempos, a obra de Flaherty foi injustamente envolvida nos debates em curso sobre o valor etnográfico de seus primeiros filmes pré-modernos *Nanook of the North* (1921), *Moana: A Romance of the Golden Age* (1926) e *Man of Aran* (1934).” (<http://www.sensesofcinema.com/2002/great-directors/flaherty/>)

com quem se filma, a decisão de quando filmar ou não, a iluminação e uma série de constrangimentos faz-se questionar o que é “real”. “A realidade é uma tema caro e incontornável para o documentário” (Penafria, 2011, p.334). Segundo Nichols (2005), certas tecnologias e estilos nos estimulam a acreditar numa correspondência estreita, senão exata, entre imagem e realidade, pois parecem garantir a autenticidade do que vemos. Entretanto, tudo pode ser usado para dar a impressão de autenticidade ao que, na verdade foi fabricado ou construído. Nichols (2005) considera que a impressão de autenticidade começou com a imagem fílmica bruta e a aparência de movimento que permaneceu indistinguível do movimento real. Todavia cada quadro de um filme é um fotograma; o movimento aparente são os fotogramas projetados rapidamente um depois do outro. De modo que se acreditamos que o que vemos é testemunho do mundo, nossas ações podem ser orientadas por esta percepção. No entanto, tanto na propaganda política, como na publicidade, como em alguns documentários pode haver a intenção de persuadir-nos a adotar uma determinada perspectiva ou ponto de vista sobre o mundo. No século XX, entre 1920 a 1940 surge, segundo Bazin (2018), duas tendências opostas no cinema: os diretores que acreditam na imagem e os que acreditam na realidade. Por “imagem” Bazin (2018), compreende de modo bem amplo, tudo aquilo que a representação na tela pode acrescentar à coisa representada, no qual reduz essencialmente a dois grupos de fatos: a plástica da imagem e os recursos da montagem (que é a organização das imagens no tempo). Na década de 30, o documentário, principalmente o realizado pela Escola Britânica, será marcado pela tentativa de definição deste cinema enquanto um gênero autônomo. “ Este período coincide com a introdução de uma tecnologia que representou a primeira revolução após a invenção do cinematógrafo: o som.” (Martins, 2011, p. 309). Nos anos 60, com a invenção das câmeras que captam imagem e som sincronicamente, surge dois estilos diferentes de cinema documentário, nomeadamente, o Cinema Direto americano e o *Cinéma Vérite* francês. Segundo Martins (2011), no Cinema Direto americano há a reprodução da realidade sem a intervenção do dispositivo e do cineasta, mas a intervenção na montagem é bastante intensa, inclusive para apagar o dispositivo. No cinema Vérité, o cineasta e o dispositivo exploram seu pontecial de criação e intervenção, viabiliza questionamentos, encontros e confrontos sobre o próprio modo de representar a realidade. Nos anos 90, com as novas possibilidades tecnológicas , com o desenvolvimento de computação gráfica ainda em meados de 70 e já no final dos anos 80,

torna-se possível criar imagens síntese feitas a partir de softwares de computação gráfica. Os documentários passaram a fazer uso de recursos de animação em 3D e diversas intervenções gráficas.

Para Nichols (2005), os documentários dão-nos a capacidade de ver questões oportunas que necessitam de atenção, visões sobre as questões sociais e atualidades, problemas recorrentes e soluções possíveis. O documentário estabelece, assim, um forte vínculo com o mundo histórico, acrescentando à memória popular e a história social uma nova dimensão. Nichols (2005) afirma que o documentário engaja-se no mundo pela representação de três maneiras:

Formas de engajamento do documentário no mundo pela representação	
1º lugar: Retrato ou representação	• Os documentários oferecem-nos um retrato ou uma representação reconhecível do mundo. • Capacidade de registrar situações e acontecimentos com notável fidelidade. • Crença de que esta lá deve ser verdade, poder extraordinário da imagem. • A imagem não consegue dizer tudo, o que queremos saber sobre o que aconteceu; as imagens podem ser alteradas como os fatos, por meios convencionais e digitais.
2º lugar: significam ou representam os interesses de outros	• Os documentaristas muitas vezes assumem o papel de representantes do público, Eles falam em favor do interesses de outros. • Muitas vezes falam a favor das instituição ou agência que patrocina sua atividade cinematográfica.
3º lugar: representam o	• Defesa de um ponto de vista ou uma determinada

mundo como advogados a representar o interesse de um cliente.	interpretação das provas, representando-os de maneiras que os próprios não poderiam • Intervém mais ativamente, a afirmar a natureza do tema, afim de conquistar consentimento ou influenciar opiniões.
--	--

TABELA 12- ELABORADA PELA AUTORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE NICHOLS (2005)

Nichols (2005) define o documentário como representações auditivas e visuais que mostram aspectos de uma parte do mundo histórico. E enfatiza que não é uma réplica ou cópia de algo existente, não é a reprodução de realidade, mas sim uma representação do mundo, “Eles significam ou representam os pontos de vistas de indivíduos, grupos e instituições. Também fazem representações, elaboram argumentos ou formulam suas próprias estratégias persuasivas, visando convencer-nos a aceitar suas opiniões” (Nichols, 2005, p. 30). Aufderrheide (2007) considera que um documentário conta uma história sobre a vida real, com pretensões de veracidade, mas como fazer isso honestamente , de boa fé, nunca é uma discussão que se resolve. Com diversas definições, ao longo do tempo, tanto por produtores como por espectadores, há sempre uma espera que um documentário seja um experiência justa e honesta da experiência da realidade de alguém. “ Os documentários fazem parte dos meios de comunicação e nos ajudam a compreender não apenas o nosso mundo, mas também o nosso papel nele, que nos moldam como atores públicos. A importância dos documentários está, portanto, ligada a uma noção do público como fenômeno social.” (Aufderrheide, 2007, p. 18). Bernard (2007) afirma que os documentários levam aos espectadores à novos mundos e experiências através da apresentação de informações factuais sobre pessoas reais, lugares e eventos, geralmente retratados através do uso de imagens e artefatos reais. Por meio narrativa documental que envolve uma variedade de escolhas criativas, normeadamente, a estrutura de um filme, um ponto de vista, um equilíbrio, um estilo, um “elenco” e outros pontos. Todavia, os documentários alimentam-se do tecido social, de factos, da não ficção propriamente dita, não são livres para inventar pontos de virada ou arcos de personagens, em vez disso, deve encontrar a matéria-prima na vida real. Mas, ao mesmo tempo não significa que sejam objetivos.

“Like any form of communication, whether spoken, written, painted, or photographed, documentary filmmaking involves the communicator in making choices. It’s therefore unavoidably subjective, no matter how balanced or neutral the presentation seeks to be. Which stories are being told, why, and by whom? What information or material is included or excluded? What choices are made concerning style, tone, point of view, and format? “To be sure, some documentarists claim to be ‘objective,’ noted Barnouw, “a term that seems to renounce an interpretive role. The claim may be strategic but is surely meaningless.” (Bernard, 2007, p. 14)

Para Bernard (2007) na subjetividade do processo documental pode existir algumas diretrizes éticas para a produção, um delas é a confiança do público. Ela é a chave desta ligação e trair essa confiança, a selecionar apenas os fatos que apoiam o argumento que se pretende defender, é minar o filme. Bruzzi (2000) analisa o documentário como uma negociação perpétua entre o acontecimento real e sua representação, os eixos que permanecem distintos, mas interativos. Ward (2005) afirma que em todas as tentativas de capturar adequadamente o significado do documentário, há o mesmo dilema: como lidar e compreender algo que bastante claramente está a tentar representar a realidade, mas ao fazê-lo, usa dispositivos estéticos específicos que num senso comum sugere que a estética de alguma forma distorce ou muda a realidade representada. Ward (2005) enfatiza que um ponto de partida para compreender o documentário é pensar sobre a categoria “ não-ficção”. Todos os documentários são não-ficcionais, mas nem todos não-ficcionais são documentários. “Existem ficcionais filmes que usam certo estilo de filmagem e diálogo que evoca “documentariedade”, a fim de reforçar suas reivindicações de autenticidade. Basicamente, um filme não ficcional pode envolver a simples gravação de um evento” (Ward, 2005, p.16). Nichols (2005) afirma que a ficção talvez se contente em suspender a incredulidade (aceitar o mundo do filme como plausível), mas a não ficção com frequência quer instilar a crença (aceitar o mundo do filme como real), é o que alinharia o documentário com a tradição retórica, na qual a eloquência tem um propósito estético e social. Do documentário não tiramos apenas o prazer mais uma direção também, pois eles representam o mundo histórico ao moldar o registo fotográfico de algum aspecto do mundo , de um perspectiva ou de um ponto de vista diferente. “ Como representação, tornam-se uma voz entre muitas numa arena de debate e constentação social. O fato de os documentários não serem uma reprodução da realidade dá a eles uma voz própria.”(Nichols, 2005, p. 72).

3.2. A VOZ DO DOCUMENTÁRIO, SEGUNDO BILL NICHOLS

Para Nichols (2005) em cada documentário, há pelo menos três histórias que se entrelaçam: a do cineasta, a do filme e a do público. Cada documentário tem sua voz própria, a voz fílmica tem um estilo ou uma “natureza” própria que marca a impressão digital ou assinatura do cineasta, ou, às vezes, o poder de um patrocinador ou organização diretora sobre o filme. O estilo assume uma dimensão ética, a voz do documentário transmite o ponto de vista social do cineasta e como se manifesta este ponto de vista no ato de criar o filme. “A voz do documentário fala por intermédio de todos os meios disponíveis para o criador. Esse meios podem ser resumidos como seleção e arranjo de som e imagem, isto é, a elaboração de uma lógica organizadora para o filme” (Nichols, 2005, p.76). Nichols (2005) considera que quando representamos o mundo de um ponto de vista particular, fazemos isso com uma voz que tem características de outras vozes. Reconhecer essa voz que nos fala de maneira distinta é fundamental para reconhecer um determinado filme como documentário. As vozes individuais prestam-se a uma teoria do autor, as vozes compartilhadas, a uma teoria do gênero. A convenção do gênero é uma forma de agrupar características, a considerar os traços específicos de vários filmes e cineastas. “A voz do documentário é, com muita frequência, a voz da oratória. É a voz do cineasta que tenciona assumir uma posição a respeito de um aspecto do mundo histórico e convencer-nos de seu mérito” (Nichols, 2005, p.79). Nichols (2005) afirma que elas requerem uma forma de falar fundamentalmente diferente da lógica ou da narração de histórias, como questões de compreensão, interpretação, valor e julgamento sobre o mundo que vivemos. A tradição retórica seria a base para essa maneira de falar. “Ela consegue abarcar razão e narrativa, evocação e poesia, mas faz isso com o objetivo de inspirar confiança ou instilar convicção no mérito” (Nichols, 2005, p.79). Segundo o autor, o pensamento retórico clássico identifica cinco “partes” que se transferem, todas, para o documentário:

Invenção

- Refere-se à descoberta de indícios ou “provas” que sustentem um posição ou argumento. A palavra “prova” na retórica e no documentário tratam de aspectos da experiência humana, em que a certeza da prova científica é inacessível.
- A prova esta sujeita as regras e as convenções sociais e não a algo tão conclusivo como o método científico.
- Aristóteles propôs dois tipos de prova: as provas inartísticas ou não artificiais.
- As provas inartísticas compreendem as testemunhas, documentos, confissões, indícios concretos etc. Estes tipos de indícios estão fora do poder artístico do criador orador ou do cineastas, embora estejam ao alcance do seu poder de avaliar e interpretar. São técnicas para gerar a impressão de conclusão ou comprovação, produtos da criatividade do orador ou do cineasta.
- Aristóteles divide as provas artísticas em três tipos que tem importância no vídeo e filme documentário: ético, emocional e demonstrativo. O ético dá a impressão de credibilidade. O emocional apela as emoções para levar o público no sentido de humor que provoque disposição para aceitar um ponto de vista. O demonstrativo usa o raciocínio ou demonstração real ou aparente para comprovar a questão.
- Se o raciocínio real ou a lógica fossem totalmente satisfatório, a questão seria científica e não retórica.
- Uso de figuras de linguagem: metáfora e metonímia. Elas são instrumentos retóricos ou figurativos, não precisam ser verdadeiras, mas o valor delas está no fato de que oferecem uma

	imagem mais vívida e convincente de alguma coisa. ➤ A ironia utilizada para não dizer o que se quer dizer, ou dizer o oposto do que se quer dizer.
Disposição	➤ Trata-se da ordem usual das partes de um discurso retórico, ou neste caso de um filme. Disposição típica é a estrutura problema/solução. ➤ Os oradores clássicos recomendam: abertura que capte a atenção do público; esclarecimento, declaração ou elaboração de um questão ou fato; argumento sobre um ponto de vista específico ou a favor de uma causa; refutação; recapitulação do caso que agite o público ou predisponha a determinado aspecto. ➤ Duas características do discurso retórico: alternância de argumentos pró e contra.
Elocução ou estilo	➤ Envolve todos os usos de figuras de linguagem e códigos gramaticais para estabelecer um determinado tom. ➤ Elementos de estilo em categorias amplas de câmera, iluminação, montagem, representação, som, etc. Eles entram em ação associados as formas e aos modos mais típicos do documentário.
Memória	➤ Importância fundamental para o discurso realizado em momentos difíceis. ➤ Os filmes não são proferidos como discurso espontâneo, o papel da memória neles aprofunda-se de duas formas: em primeiro lugar a representação externa e visível do que foi dito e feito num determinado tempo e espaço, e alivia o fardo de confiar sequência e detalhe à memória. Em segundo lugar, é um ato de retrospectiva, ou seja, olhar para trás, permite que os espectadores se sirvam do que já viram para interpretar o que estão vendo.

Pronúncia	➤ Divide-se em voz e gesto, algo próximo a divisão entre comentário e perspectiva como formas de apresentar um argumento ou ponto de vista. ➤ O gesto é a comunicação não verbal que também se entende por <i>performance</i> ou estilo. ➤ Aspectos vitais da pronúncia são a eloquência e o decoro que medem “o que funciona” e refletem a natureza pragmática da própria retórica. Aplicam-se a qualquer natureza de discurso que busque efeitos e resultados.
------------------	--

TABELA 13- ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE NICHOLS (2005)

As cinco partes da retórica clássica são úteis para estabelecer estratégias retóricas para os documentaristas. Cada estratégia assume contornos próprios que estabelecerá o estilo de cada narrativa, assim formas diferentes de apresentar o discurso. “No vídeo e no filme documental, podemos identificar seis modos de representação que funcionam como subgêneros do gênero documental” (Nichols, 2005, p, 135). Os subgêneros do gênero documental definidos por Nicholas (2005) são fundamentais para definição dos subgêneros do novo gênero webdocumentário que vamos analisar no capítulo seguinte. Assim, segundo Nicholas (2005) os subgêneros do documental são definidos em seis modos :

Subgêneros do gênero documental	
Modo Poético	• Sacrifica as convenções da montagem em continuidade. • A ideia de localização muito específica no tempo e no espaço derivada ao rompimento da continuidade. • Explora associações e padrões que envolvem ritmos temporais e justaposições espaciais.

- Atores sociais raramente assumem a forma vigorosa dos personagens com complexidade psicológica e uma visão definida do mundo.
- Igualdade de condições entre pessoas e matéria prima que os cineastas selecionam e organizam em associações e padrões escolhidos por eles.
- Enfatiza mais o estado de ânimo, o tom e o afeto, do que as demonstrações de conhecimento ou ações persuasivas.
- Elemento retórico pouco desenvolvido.

Exemplo: filme de Chuva (1929), de Joris Ivens.

Modo
Expositivo

- Agrupa fragmentos do mundo histórico numa estrutura mais retórica ou argumentativa do que estética ou poética.
- Dirigi-se ao espectador diretamente
- Usa legendas ou vozes que expõem um argumento e recontam a história.
- Comentários voz de Deus, o orador jamais é visto, apenas ouvido. Exemplos: The city(1939) e Dead birds (1963).
- Dependem muito de uma lógica informativa transmitida verbalmente. As imagens desempenham papel secundário, a inverter a lógica tradicional do cinema. As imagens desempenham um papel secundário, elas ilustram o que é dito, esclarecem , evocam ou contrapõem.
- O comentário representa a perspectiva ou o argumento do filme. A montagem serve menos para estabelecer um ritmo ou padrão formal, denominada de montagem de evidência.
- Montagem de evidência: aquela que pode sacrificar a

continuidade espacial ou temporal para incorporar imagens de lugares remotos se ajudarem a expor o argumento.

- Enfatiza a impressão de objetividade e argumento bem fundamentado.
- Capacidade de julgar ações no mundo histórico sem se envolver.
- Tom de narrador profissional, com estilo dos âncoras e reportéres de noticiários, a utilizar características como distância, neutralidade, indiferença e onisciência. Qualidades que podem ser adaptadas a um tom irônico.
- É o modo ideal para transmitir informações sobre uma estrutura preexistente ao filme. Nessa caso, o filme aumenta nossa reserva de conhecimento, mas não desafia ou subvertem as categorias que organizam esse conhecimento.

Modo
Observativo

- Espírito de observação, como se o cineasta observasse o que se passa diante da câmera sem uma intervenção explícita.
- Lembra a obra dos neorrealistas italianos, como se olhassemos dentro da vida no momento em que ela é vivida.
- Interação entre os atores sociais, ignorando os cineastas.
- Traços de caráter e individualidade nas cenas, como na ficção.
- O cineasta adota uma presença “especial na cena”, em que parece ser invisível e não participante.
- Conclusões baseadas no comportamento que observamos ou a respeito do que ouvimos.
- Isolamento do cineasta na oposição de observador, o que pede ao espectador que assuma um papel mais ativo na determinação da importância do que se diz e faz.

	➤ Os filmes observativos mostram uma força especial ao dar ideia da duração real dos acontecimentos. ➤ Presença da câmera “ na cena” a confirmar a sensação de comprometimento ou engajamento com o imediato, o íntimo , o pessoal, no momento em que ele ocorre. ➤ A presença confirma a sensação de fidelidade ao que acontece e que pode nos ser transmitida pelos acontecimentos, quando na verdade, podem ter sido construídos para ter exatamente aquela aparência.
Modo Participativo	➤ Os documentaristas vão ao campo; também vivem entre os outros que são objetos da sua documentação visual e sonora. Falam da sua experiência ou representam o que experimentaram. ➤ Dá-nos uma ideia do que é para o cineasta, estar numa determinada situação e como ela se altera. ➤ Os tipos e graus de alteração ajudam a definir variações dentro do modo participativo do documentário. ➤ Em comparação com o o trabalho de campo desenvolvido pela antropologia, o cineasta como o pesquisador vai para o campo, permite-se “ virar um nativo” , habitua-se à forma de viver de um grupo e então, reflete sobre a experiência e representa o que experimenta. ➤ Os documentarios participativos apresentam o mundo histórico da maneira pela qual ele é representado por alguém que nele se engaja ativamente. ➤ O cineasta despe o manto do comentário voz-over, afasta-se da mediação poética, desce do lugar de observador e torna-se um ator social (quase) como qualquer outro.

- Sensação de presença em carne e osso, em vez da ausência, coloca o cineasta “na cena”.
- Cineasta a agir e reagir na mesa da arena histórica em que estão aqueles que representam o tema do filme.
- Exemplos: O homem da câmera. De Dziga Vertov e Crônica de um verão de Jean Rouch e Edgar Morin.
- A presença do cineasta assume importância acentuada, desde o ato físico de “captar a imagem”.
- A verdade é a forma de interação que não existiria se não fosse a câmera, assim o oposto da premissa observativa, que afirma que o que vemos é o que teríamos visto se estivéssemos lá no lugar da câmera.
- O que vemos é o que podemos ver apenas quando o cineasta ou a câmera está lá em nosso lugar.
- As entrevistas são uma forma de encontro social distinto, diferem da conversa banal e do processo mais formal de interrogação. Elas ocorrem num campo de trabalho antropológico ou sociológico.
- A voz do cineasta emerge da tecitura das vozes participantes e do material que trazem para sustentar o que dizem.
- Os cineastas que buscam representar seu próprio encontro direto com o mundo que os cerca e que representam as questões sociais e perspectivas históricas com entrevistas e imagens de arquivo constituem dois componentes importantes do modo participativo.
- O cineasta apresenta não só relacionamento com os outros atores sociais, mas a relacionamento conosco, a

falar não só do mundo histórico como também dos problemas e questões de representação.

- Os documentários reflexivos pedem pedem-nos para ver o documentário pelo que ele é: um construto ou representação.
- Questiona a ideia que um documentário só é bom quando o conteúdo é convincente.
- Exemplos : reagrupamento, Daughter rite (1978) e Homenagem a Bontoc (1995).
- Estes documentários tentam aumentar a nossa consciência dos problemas de representação do outro, bem como tentam nos convencer da autenticidade ou da veracidade da própria representação. Questionam no que a autenticidade é diferente de uma performance encenada ou planejada.
- O modo reflexivo é o modo de representação mais consciente de si, o que mais se questiona sobre o acesso realista ao mundo, bem como a capacidade de proporcionar indícios convincentes, a possibilidade de prova incontestável, o vínculo indexador e solene entre imagem indexadora e o que representa.
- Os documentários podem ser reflexivos tanto na perspectiva formal quanto política. Na perspectiva formal, a reflexão desvia nossa atenção para a forma do documentário em si, no que se refere às nossas expectativas e suposições. Na perspectiva política, a reflexão aponta para nossas suposições e expectativas sobre o mundo.
- Os documentários politicamente reflexivos provocam

Modo
Perfomático

um estranhamento, nossa consciência de organização social e os pressupostos que a sustentam. Eles invocam a maneira como as coisas poderiam ser, abrem uma brecha entre conhecimento e desejo, aquilo que poderia ser e aquilo que é.

- Suscita questões sobre o que é conhecimento, endossa a ideia de que o conhecimento é concreto e material, baseado na experiência pessoal, na tradição da poesia, da literatura e da retórica.
- Tenta demonstrar que o conhecimento material propicia o acesso a uma compreensão dos processos mais gerais da sociedade.
- Carregado de afetos, fenómeno subjetivo, experiência, memória, envolvimento emocional, questões de valor e crença, compromisso e princípio.
- Sublinha a complexidade de nosso conhecimento do mundo e enfatiza suas dimensões subjetivas e afetivas.
- Exemplo: Línguas desatadas (1989), de Marlon Riggs e O Corpo Belo (1991) de Ngozi Onwurah.
- Enfatizam a complexidade emocional da experiência e perspectiva do próprio cineasta. Dão ainda mais ênfase às características subjetivas da experiência e da memória e se afastam do relato objetivo.
- Os acontecimentos reais são amplificados pelo imaginário, com licenças poéticas, estruturas narrativas menos convencionais e formas de representação mais subjetivas.
- Tom autobiográfico que têm semelhança com a forma de

diário do modo participativo.

- Misturam livremente as técnicas expressivas que dão textura e densidade. Aproxima-se do domínio do cinema experimental, ou de vanguarda. São filmes que enfatizam sua dimensão expressiva relacionada com representações que nos enviam ao mundo histórico em busca de seu significado essencial.
- Utiliza tons evocativos e nuances expressivas que constantemente faz-nos lembrar que o mundo é mais do que a soma das evidências visíveis que deduzimos.
- Utiliza o comentário em voz-over e imagens ilustrativas do modo expositivo, mas a característica obsesiva e pessoal do comentário leva-o na direção do performático. O filme é mais sobre memória do que sobre história.

TABELA 14-ELABORADA PELA INVESTIGADORA SEGUNDO OS CONCEITOS DE NICHOLAS (2005)

3.3. PRODUÇÃO DOCUMENTAL

Segundo Aufderheide (2007), na década de 1990, os documentários começaram a ser um grande negócio em todo o mundo e em 2004 o negócio mundial de documentários de televisão, teve receitas na ordem anual de 4,5 bilhões. O área do marketing começou a utilizá-los como ferramenta publicitária. O documentário tornou-se também parte do negócio do cinema, ou seja, produto audiovisual para o entretenimento do consumidor. Apesar de, habitualmente, ter receitas menos onerosas que os filmes de ficção, geralmente requerem investidores ou instituições para apoiá-los. O gênero documental, em sua curta história esteve também a trabalhar para organizações de serviço e transmissão pública,

bem como para emissoras comerciais ávidas por prêmios e organizações sem fins lucrativos. No entanto Baker (2006) considera que a tecnologia digital permitiu a liberação da produção de filmes de muitas maneiras e que estamos no meio de uma nova era de ouro documental.

“ Há tantas pessoas a trabalhar em diferentes estilos com diferentes abordagens ao gênero documental. Por anos , a estética *Vérité* dominou a produção documental e isso, como forma, era muitas vezes excessivamente restritivo e criatividade sufocante. Claro, alguns filmes brilhantes surgiram de todo esse movimento , mas estou convencido de alguns outros filmes brilhantes, filmes estilisticamente diferentes não estavam sendo feitos quando se podia ter sido feito. Afinal, fazer filmes era um negócio muito caro até recentemente, então o pequeno número de televisões, editores- ainda a principal fonte de financiamento para a maioria dos documentaristas- tinha muito poder. Alguns deles eram muito tacanhos, até mesmo conservadores, em sua abordagem” (Baker, 2006, p.12).

Para Bernard (2007) estes são tempos emocionantes para documentários e cineastas, as mudanças na tecnologia estão criando novas oportunidades e histórias documentais, bem como o alcance de novos públicos tanto local quanto globalmente. A disponibilidade de recursos cada vez mais acessíveis, ideias e histórias a serem compartilhadas em questão de segundos são alguns dos fatores que permitem o surgimento de uma diversificada produção documental. Uma produção que rompe, cada vez mais, as barreiras e explora novas maneiras de fazer, subverte e configura novos conceitos de produção e de exibição. O documentário como outras linguagens e por sua natureza transformadora se alimenta das mudanças tecnológicas e culturais, numa cultura cada vez mais híbrida e remixada. Segundo Summerhayes, Hight & Nash (2014), o documentário sempre teve uma dimensão experimental, desde os primeiros cineastas e agora com os documentaristas digitais, a adaptar e gerar tecnologias emergentes, a gerar novas formas documentais. Os documentaristas contemporâneos estão engajados em novas leituras do projeto documental.

“Uma revolução, capturada em celulares, compartilhada via Facebook, Twitter e Flickr e editados de forma colaborativa por voluntários. Na rede social, no site de trabalho, Facebook, hippies idosos se reúnem para lembrar e compartilhar memórias e no processo 'fazer um documentário' sobre suas experiências nas praias de Goa. Inspirado por uma coleção de histórias coletadas em arranha-céus edifícios, pessoas de todo o mundo enviam suas próprias imagens e histórias para adicionar a um documentário da Internet. O impulso documentário tem uma longa história; os praticantes são, ao que parece, ainda motivados a preservar, mostrar, relatar, explicar, persuadir e defender. Mas também é um impulso que está constantemente buscando novos caminhos, novas maneiras de capturar o histórico-social, ou 'tratamento' da atualidade e novas maneiras de conectar com uma audiência. (Summerhayes, Hight & Nash, 2014, p.01)

Summerhayes, Hight & Nash (2014), afirmam que as tradicionais práticas documentais estão a mudar com a implantação de um potencial colaborativo recentemente disponível. Nash (2021) afirma que a ideia de documentário nunca foi estática, decidida ou definida, à medida que os documentaristas passam a explorar as possibilidades tecnológicas digitais e culturais. as práticas documentais passam a ser moldadas por elas, como um diálogo entre o passado e o futuro.

CAPÍTULO IV

4.1. WEBDOCUMENTÁRIO

Documentários interativo, webdocumentário, I-docs, webdoc, interactive factuals, documentário expandido, documentário transmídia são algumas das denominações utilizadas para se referir a este novo gênero audiovisual que mescla características da internet e do gênero documentário. Utilizaremos a terminologia webdocumentário por considerarmos que a junção destes dois termos representa bem a sua natureza. De acordo com Gaudenzi & Paz (2019) os webdocumentários encontram-se em processo de reconhecimento, em constante descobrimento criativo e experimentação.

“O webdocumentário ou documentário interativo ou simplesmente webdoc, é uma nova forma de contar histórias pela internet que tem como ponto de partida a mistura de diferentes meios: textos, fotos, gráficos, áudios, vídeos e animações. O webdoc se aproveita da linguagem documental criada para o cinema e para a televisão e adaptada para internet. Acrescenta as capacidades de interação e participação típicas da internet e rompe com a linearidade da narrativa, já que o internauta pode escolher o que ver e em que ordem ver” (Bauer, 2018, p. 2)

4.2. WEBDOCUMENTÁRIO, POR SANDRA GAUDENZI.

Sandra Gaudenzi é uma das principais autoras de referência na investigação do gênero documentário interativo. Ela propõe uma definição e uma taxonomia do gênero. Gaudenzi (2013), afirma que embora os documentários interativos existam desde a década de 1980, sua produção aumentou, drasticamente, com a explosão da Web, em conjunto com a Web 2.0 e sua natureza participativa. “O documentário digital interativo é um conceito que ainda não está claramente definido. O que está implícito em sua terminologia é uma interface interativa” (Gaudenzi, p. 26, 2013). Gaudenzi (2013) na sua obra não considera o ato de interpretação como uma forma de interatividade na análise do webdocumentário. Ela afirma que no webdocumentário, o corte do documentário linear é substituído pelo hiperlink que cria um formulário que leva a outros vários formulários e a outros caminhos possíveis. Um cenário que permite a criação de significados e estabelecer uma cadeia fixa de eventos. Uma abertura para possibilidades no qual a intencionalidade do

autor é substituída pelo diálogo com o usuário e às possibilidades que o sistema documental interativo oferece. O documentário interativo, assim, é um objeto relacional.

“ O documentário interativo não pode ser analisado de forma única composta por frames; na mídia interativa existem novas variáveis: código, interfaces, algoritmos e um usuário ativo. Essas variáveis estão conectadas de tal forma que influenciam uma ao outro. Se uma linha de código mudar, a interface pode mudar para que as escolhas do usuário sejam afetadas e suas ações no documentário interativo também. O documentário interativo é , portanto, uma forma fluída , não fixa. É resultado de interconexões que são dinâmicas , em tempo real e adaptativa. Um documentário interativo como uma artefato independente e autônomo não existe. Está sempre relacionado com componentes heterogêneos.” (Gaudenzi, p. 6. 2013)

Gaudenzi (2013), afirma que a falta de terminologia precisa na investigação do novo gênero audiovisual, reflete a sua natureza complexa e inovadora que envolve novas ferramentas estéticas. A interação, na sua perspectiva de análise, é um conjunto de transformações que ocorrem nos componentes do artefato, como resultado da interação homem-máquina. A interação pode afetar componentes heterogêneos, nomeadamente, expansão do banco de dados por meio de conteúdo gerado pelo usuário, justaposição aleatória de imagens por meio de links algorítmicos que criam novas telas ou camadas de conteúdo. “ A interatividade é vista como nativa , como constitutiva do artefato digital. O usuário não está “observando” o artefato digital, não o “controla”, mas é transformado por ele. Esta visão de interatividade é inspirada na segunda ordem, loop de feedback positivo e acoplamento estrutural. (Gaudenzi, p. 7, 2013). Gaudenzi (2013) faz referência a teoria cibernética de segunda ordem que apresenta o paradigma científico da mudança no qual o mundo é compreendido como uma série de sistemas interconectados em relação constante entre si, organismos cognitivos vivos que na observação influenciam o sistema e ao mesmo tempo são influenciado pelo sistema. Uma circularidade que se sustenta num feedback mútuo. Lógica que se estende para artefatos interativos como os documentários interativos. A interação com eles é uma forma de relacionar e construir nosso mundo, podem então serem compreendidos como entidades vivas. Assim, as noções e as fronteiras entre autor/ sujeito/ espectador são cada vez mais abertas.

“ Passar da mídia analógica para a digital, o debate sobre o papel do autor / observador/ cineasta vai um passo além. A interação proporcionada pela mídia digital turvou a distinção entre autor e usuário/ visualizador/ leitor/ jogador. É um exemplo das mudanças que a tecnologia/ técnica pode trazer para a nossa noção de criatividade e narrativa de que o documentário interativo é interessante. Podemos ver como o documentário interativo muda o status da narrativa: não é mais o autor que possui a narrativa do evento, do encontro, da sua expressão e a consequente experiência por parte do usuário. No documentário interativo, a apropriação da produção da narração é comunal: pertence a todos , autor, usuário, ambiente, infinito possível transformações, todas as causas que

provo_ em uma palavra: ertece a complexa série de relações que forma o documentário interativo.” (Gaudenzi., p. 15, 2013)

No entanto, a autora considera que apesar de o usuário adquirir mais agênciamento do que no documentário linear, há pouco controle do resultado de suas ações, pois estas estão condicionadas pelas opções fornecidas pelo autor, pelas contribuições de outros usuários e às vezes por eventos externos ao próprio artefato. “Em cada etapa, ele avalia o resultado de suas ações no artefato. Mas, uma vez que o arteto mudou, ele agora tem que restabelecer sua posição nele e por meio dele.” (Gaudenzi, p. 15, 2013). A partir do rastreio de várias formas emergentes de documentários interativos, Gaudenzi (2013) apresenta quatro modalidades de documentários interativos, sua classificação faz referência aos modos de representação do documentário, proposto por Bill Nichols. “Da mesma forma que Nicholas propôs os modos de representação, proponho o uso de modos de interação para ilustrar as maneiras que os autores interativos posicionaram seus usuários e usaram tecnologias”(Gaudezin, p. 38, 2013). A classificação dos modos de interação de Gaudenzin aplica quatro tipos diferentes de feedback do usuário numa narrativa não linear:

“A função exploratória (o usuário decide qual caminho seguir dentro do pré-definido opções). A função de *role-playing* (o usuário assume responsabilidade estratégica por um personagem em um mundo descrito pelo texto). A função configurativa (o usuário pode criar ou projetar parte da narrativa), A função poética (as ações do usuário, diálogo ou design são esteticamente motivadas” (Gaudenzi, apud Aerseth, 1994, p. 60)

Os modos de interação do usuário definem as modalidades do webdocumentário: o modo hipertexto, o modo conversacional, o modo participativo e o modo experiencial.

Definição de modalidades de webdocumentário, segundo Gaudenzi (2013).

Modo de conversação	➤ No modo de conversação o usuário pode ter uma função de role-playing ou função configurativa. ➤ Não é o ponto de vista do autor que é apresentado, mas a interpetração e uso do espaço/
---------------------	---

realidade criado pelo interator.

- Os autores, usam o computador como um simulador da realidade, escolhem o que pode ser “feito com a realidade” (virar, parar, tocar a parede etc..).
- Não há intervenção dos autores durante a narrativa que é vivida e criada em tempo real tanto pela máquina quanto o usuário.
- A intervenção deve parecer ilimitada, o usuário não deve sentir-se preso em um sistema pré-definido e criado. Exemplo: Google Street View
- O usuário deve se sentir livre para improvisar movimentos a qualquer momento. O software deve responder sem problemas a tais decisões.
- O modo conversional é inspirado por um tipo de interatividade que deseja reproduzir a interação entre dois seres humanos, ou um humano em um espaço físico.
- Há uma interação com um mundo, como uma conversa, aberta a possibilidades infinitas (impressão de um banco de dados infinito) e tanto o usuário quanto o ambiente reagem em tempo real (previsão limitada). A transformação que a interação pode provocar no artefato ainda está a ser debatida.
- O modo de conversação é um artefato digital que simula a realidade e que pode ter uma lógica de jogo. A maioria dos exemplos pertencem a categoria de “jogos”. Nos docu-games a “ artificialidade” é dada segundo as regras e as configurações realizadas pelo designer de jogos, mas os fatos retratados são

rigorosamente documentados e factuais.

- São considerados documentários interativos de conversação somente aqueles que tentam simular a realidade através de um mundo 3D projetado, ainda controlado pelos seus autores (regras definidas no início). Alguns projetos apresentam uma imersão efetiva, ou seja, a experiência no espaço é realizada através da experiência em primeira pessoa, ao invés da transmissão da experiência de outra pessoa. Nele há uma experiência física onde o corpo interage como uma realidade virtual, o que pode ser visto como um híbrido entre uma conversa e uma lógica experiencial de interatividade. Exemplos: [Fome em LA](#), [America's Army](#) , um jogo concebido, produzido e distribuído como documentário. Ele funciona como uma plataforma de recrutamento para que o usuário tenha a experiência de vivenciar e compreender a realidade da vida militar no campo de batalha. [Gone Gitmo](#) (2007).
- Usa fatos documentados para simular um evento real e colocar o interator em uma situação ou reencenação.
- A interatividade usada para questionar o sistema de crenças de alguém , ao invés de comunicar fatos.
- Enquanto controla a velocidade e as curvas, o usuário explora um espaço digital onde aqui as ações apenas desencadeiam o próximo espaço digital na tela. O usuário não desencadeia a narrativa, mas o encontro de todos os atuantes (usuário, autor, tecnologia, código, plataforma, interface etc) do artefato em determinado

	momento. ➤ O autor tem o papel de “ criador do mundo”, com regras próprias e “ coisas que podem ser feitas”, pode explorado e posto em prática, o autor é um narrador. ➤ Quando o mundo também pode ser gerado pelos usuários (função configurativa), o autor torna-se um facilitador e um iniciador. ➤ Nesse modo, o usuário ou jogador esta num ambiente de simulação digital, reencena a realidade ou cria cenários que parecem ilimitados para o usuário.
Modo carona(ou modo hipertexto)	➤ No modo carona a natureza ponto a ponto da computação é transparente: cada clique do usuário pula para um local predeterminado. Cada hipertexto usa um hiperlink para pular para uma nova tela. ➤ Lógica de interação que tem sua origem histórica na visão de no computador como uma máquina que responde a uma pergunta precisa, como a máquina de Turing. ➤ Lógica algorítmica de interação computacional no qual não há espaço para o inesperado, o efeito de interação humano-computador. ➤ O usuário é apenas um gatilho, a máquina pode ser vista como o principal atuante na transformação do artefato. ➤ O ambiente não é imprevisível, é explorável. Ao clicar em uma palavra, ao mover o rato o usuário percorre entre as várias opções predefinidas.

- A lógica da escolha é consciente, o software vincula ativos criados pelo autor que disponibiliza um banco de dados e o usuário escolher as rotas.
- A realidade não é mais uma co-criação entre autor e usuários, mas um conjunto de possibilidades onde o usuário é um convidado, em vez de participante.
- Nos Webdocumentários de hipertexto é mais essencial uma narrativa interessante ou um tópico bem definido para o usuário explorar.
- A liberdade de ação é menos significativa. Há um baixo nível de agência que ainda contribui para uma experiência satisfatória. O que pode permitir que o usuário se concentre no conteúdo sem se distrair excessivamente com a navegação.
- O modo de hipertexto tem sido muito popular e uma infinidade de projetos de hipertexto foram produzidos.
- Estrutura ramificada, há uma sensação de liberdade para o usuário, no entanto o mesmo só pode progredir ao longo da trajetória da narrativa.
- Todos os projetos tem em comum a tentativa de retratar uma realidade factual por meio de um arquivo pesquisável ou banco de dados.
- O banco de dados está fechado- não é extensível pelo autor ou pelo usuário.
- A exploração do banco de dados é o hipertexto- uma palavra, um desenho, uma imagem em movimento- que redireciona o usuário para a

	continuação da realidade a ser explorada. ➤ Há baixo nível de interatividade, mas sem a interação do usuário, o projeto não se realiza. ➤ O papel do autor é imaginar narrativas ramificadas e regras de circulação dentro de um banco de dados de texto definido (lexias, vídeos, fotos etc). O autor não é um facilitador, mas um narrador que estabelece níveis de escolhas dentro de uma estrutura narrativa fechada. ➤ O modo carona não dá nenhuma garantia de chegar ao destino ou de ter uma viagem interessante. A viagem é a parte mais importante da experiência. ➤ Assim o interator pode apenas explorar e escolher dentro de um número fechado de opções pré-determinadas. Como nosso mundo, é pré-determinado, embora cheio de opções, o nosso poder está em escolher nosso caminho e não criar ou mudar esse mundo. ➤ Exemplos: Diamond Road Online(2008), TheBig Issue: a Web Documentários da sobre a epidemia de obesidade (2009), Brèves de Trottoirs (2010) e Moss Landign que é a provavelmente a primeira peça de produção digital a ser oficialmente chamada de documentário interativo.
Modo participativo	➤ Banco de dados em evolução, banco de dados é expansível porque o conteúdo pode ser adicionado por usuários e autores. ➤ O conteúdo pode ser adicionado por usuários e autores. Há uma lógica de exploração do hipertexto, mas com a diferença importante que o banco de dados de vídeo pode

evoluir por meio de participação.

- O autor decide as ferramentas e as regras, e estabelece a primeira camada da estrutura, mas há espaço para colaboração e expansão.
- A função do usuário é exploratória e configurativa. O usuário primeiro navega e a seguir pode escolher adicionar conteúdo.
- O autor torna-se um designer de banco de dados que define as regras e as modalidades de participação.
- Este modo foi uma primeira tentativa de abrir o banco de dados, aceitando influências externas para criar um mundo/ banco de dados mais dinâmico.
- Um documentário em evolução, o potencial transformador da interatividade torna-se evidente, pois o artefato muda a medida que novos elementos são acrescentados a sua estrutura. Exemplo: [Global lives](#) (2009)
- A interação participativa pressupõe que o interator pode adicionar, alterar ou circular conteúdo- e, portanto, transformar o próprio artefato.
- A Web é utilizada não só para adicionar conteúdo , mas para que o usuário participe da edição e da produção do artefato.
- A relação de um para um da interação humano-computador , embora o resultado seja colaborativo , a experiência do usuário não é.
- Sua ação não é sobre selecionar caminhos (como no modo de hipertexto) ou simular situações (como no modo de conversação), mas contribuir para uma constante

	evolução. ➤ A metáfora que melhor representaria o modo participativo é o de construir. ➤ O autor atua como um facilitador e, às vezes, um controlador de jogo. A troca e a conversa existem, mas não muitas vezes em tempo real. ➤ Os usuários podem navegar pela lógica exploratória do hipertexto, depois decidem se desejam participar com o anexação de conteúdo. ➤ Caso encerre o tráfego e não haja participação, tornam-se objetos congelados ou mortos.
Modo experiencial	➤ Utiliza a tecnologia portátil conectada a rede sem fio, o que permite acesso e criação de conteúdo de qualquer lugar, com um global sistema de posicionamento (GPS). ➤ A mídia locativa surge como uma tecnologia que usa dispositivos no espaço físico e que permite que a interatividade aconteça num ambiente físico e aberto. ➤ A interatividade é vista como o ciclo de feedback bidirecional que permite que o sistema e o ambiente interaja um com o outro. ➤ Cria-se um espaço dinâmico, um espaço de transformação, resultante da mediação da computação interativa e a relação com um ambiente físico. ➤ O modo experiencial tem a peculiaridade de adicionar camadas de dados para o espaço físico, um espaço híbrido, dinâmico, um espaço de experiência

afetiva.

- Quando um ambiente físico é mediada por um documentário locativo, novas restrições e novas possibilidades são adicionadas à relação participante-ambiente.
- Há um efeito transformador bidirecional da experiência documentário que podemos observar como característico desta forma. O participante acede ao conteúdo vinculado a um espaço, a medida que caminha por ele. Documentários vivenciais não precisam ser participativos. Se o participante aceder o conteúdo vinculado a um espaço caminhando por ele, mas não adiciona conteúdo a tal banco de dados, o projeto ainda deve ser considerado experiencial.
- Estabelece um espaço de experiência afetiva, no qual a realidade sentida é mais do que aquilo que é captado pelos nossos sentidos. É um estado de transição, o resultado de uma complexa relação dinâmica entre habilidades físicas, culturais, diferentes níveis de compreensão do espaço e do tempo resultante da relação em constante mudança entre o ambiente e o indivíduo.
- No ambiente-físico mediado por um documentário locativo é adicionado novas possibilidades e restrições à relação participante-ambiente. Efeito bidirecional de experiência que podemos observar como característico deste modo.
- A interação tem um efeito transformador, pois permite uma experiência diferente entre o espaço físico e participante, mas não muda o artefato em si. A informação agregada é adicionada de forma efêmera

	porque dura o tempo da experiência do usuário. Exemplo: Rider Spoke (2007). ➤ O usuário explora um espaço (função exploratória), desempenha um personagem (função rolly-play), participa e adiciona conteúdo ao sistema (função configurativa) e pode ter uma jornada com motivação estética (função poética). ➤ O autor tem o papel de projetar experiência em uma dinâmica, a projetar o significado por meio da interação com um mundo em camadas.
--	---

TABELA 15- ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE GAUDENZI (2013)

Segundo Gaudenzi (2013), estes modos não são hierárquicos, não são cronológicos, na realidade os documentários interativos são híbridos e misturam dois ou mais desses modos. “Esta classificação, claramente, não é a única maneira de diferenciar famílias de documentários interativos, mas por trás dessa taxonomia está uma compreensão diferente do que a interatividade pode significar quando aplicada a documentários interativos” (Gaudenzi, p. 3, 2013).

4.3. WEBDOCUMENTÁRIO, POR GIFREU.

Gifreu (2013) em sua investigação intitulada O documentário Interativo como Novo Género Documental, afirma que o documentário interativo tem características próprias e específicas.

“Estamos en condiciones de definir los documentales interactivos como obras interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar, documentar y construir la realidad con los mecanismos propios de los documentales convencionales - las modalidades de representación -, y otros nuevos que llamaremos modalidades de navegación y de interacción, en función del grado de participación e interacción que contemplen. Se trata de un género emergente, el cual se enmarca en un formato en parte virgen, pendiente de

exploración y de delimitación, y fruto de una doble hibridación: entre audiovisual - género documental - e interacción - medio digital interactivo -, y entre información - contenidos - y entretenimiento - interfaz navegable -. Los documentales interactivos pretenden documentar, representar a la vez interactuar con la realidad, lo que conlleva la consideración y la utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo (modalidades de navegación e interacción), los cuales se convierten, en esta nueva forma de comunicación, en el elemento clave para alcanzar los objetivos del documental.” (Gifreu, p. 330, 2013).

A partir da proposta de Gaudenzi (2012) desenvolve a sua taxonomia de género, define critérios e condições para que as obras sejam consideradas como um webdocumentário, os parâmetros para a caracterização do novo género são seguintes:

Parâmetros para considerar um obra como webdocumentário

1. Uso da tecnologia digital com um forte interação, no qual o usuário tenha algum tipo de resposta física, no sentido literal do termo. Um usuário ativo que necessita tomar decisões , sendo um requisito básico para avançar na história.
2. Caracterização da parte documental por meio representação da realidade com a intenção de documentar uma situação de uma maneira concreta.
3. Deve incluir pelo menos uma modalidade de navegação e interação para ser considerado documentário interativo.

TABELA 16-- ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE GIFREU (2013)

Gifreu (2013) apresenta uma proposta tripla para a classificação dos documentários interativos, ou seja, a partir de três pontos de vista: do conteúdo do documentário (temática), da parte interativa (a experiência do interator) e da plataforma que suporta e contém a interface. O autor compreender que esta triplice classificação, entedida como autor-texto-receptor, a utilizar nomenclatura de Nichols, permite delimitar de forma clara e concisa a natureza de cada documentário interativo.

Classificação tríplice do género documentário interativo, segundo Gifreu (2013)	
Classificação	- Quatro categorias temáticas;

temática	• Ecológico e meio ambiente, predomina o interesse pelas mudanças climáticas, o esgotamento dos recursos naturais do planeta e conscientização social • Guerra e conflitos, ligado à crítica e denúncia sobre a violência dos direitos humanos. A abordar diferentes conflitos em diferentes países. • Cultura urbana: ações, problemáticas e diversas dinâmicas. • Narrativas pessoais, autores que reinvidicam a voz da própria narrativa no qual o autor oferece limites marcados entre autor-leitor.
Classificação em função do suporte e da plataforma.	• CD-DVD ROM: documentario interativo desenvolvidos a partir de suportes ópticos. • Instalação: concebido para ser exibido por meio de uma instalação interativa. • TV/ Cinema: um documentario interativo criado para complementar um documentário linear. • Web: documentário criado para ser navegado através da web. • Móvel (aplicações moveis): um documentário interativo criado para dispositivos móveis como android, iPhone, Ipad e outros sistemas operativos baseados em aplicações. • Multiplataforma: um documentário interaivo criado para diferentes suporters, numa combinação de categorias: tv, aplicação, cd-dvd rom, web ou instalação.
Classificação da experiência do usuário(duas propostas)	-Primeira proposta de classificação; • Narrativa ramificada que requer a intervenção do usuário em forma de opções. Há bifurcações e a construção de espaços onde o internauta entra para descobrir o conteúdo. Não há um

início e um fim, o internauta define o percurso da experiência.

- Colaboração: o documentário interativo cresce e muda graças ao envio de conteúdo por parte dos usuários. Há uma retroalimentação, no qual os usuários enviam arquivos de vídeo, texto, fotografias e áudio.
- Jogo: muitas vezes integrada às outras formas de documentário interativo. Neste documentário interativo há uma série de desafios e perguntas a serem resolvidas, com um certo número de sequência.
- Geolocalização: documentário interativo que integra histórias e informação em um mapa real. Os internautas navegam através de uma URL, através de aplicações de localização.
- Mosaico: conhecido como “ordenar e buscar”, este documentário interativo apresenta um mosaico de clips que podem ser lidos e ordenados em função de uma série de etiquetas predeterminadas e temas, há uma visão geral de todas as opções desde o início.
- Linear de tempo de navegação (cronologia navegável): documentários interativos que são construídos em linhas de tempo diferentes, apesar dos desvios e bifurcações, há um guia predeterminado que guia o internauta desde o princípio determinado a um ponto final definitivo, embora não pareça.

- Segunda proposta;

- Modalidade de navegação dividida: metáfora gráfica de sequência gráfica ordenada por eixos temáticos principais do documentário audiovisual. Submodalidades: tópicos, capítulos, sequências, histórias e tópicos.
- Modo de navegação temporário: metáfora gráfica do eixo cronológico. Submodalidades: séculos, décadas, anos, meses,

dias, datas, eventos , períodos.

- Modo de navegação espacial: metáfora gráfica da recriação digital de uma cena física descrita ou que esteja relacionado a um contexto e/ ou tema do documentário. Submodalidades: mapa estatístico, mapa gráfico, mapa geográfico e fotografias.
- Modo de navegação testemunho: metáfora gráfica do desenho de personagens. Submodalidades: vídeo/áudio dos personagens e vídeo/ áudio dos entrevistados participantes.
- Modo de navegação ramificado: metáfora do esquema multi-desenvolvido que inicia automaticamente a narração e em certo ponto para, e o usuário deve obrigatoriamente escolher uma ramificação. Submodalidades: escolha a opção.
- Modo de navegação de hipertexto: metáfora que segue o esquema clássico do esqueleto de hipertexto. Conteúdo interligado através de nós, links e âncoras. Submodalidades: esquema de hipertexto baseado em nós e links.
- Modo de navegação preferencial: metáfora do conjunto de quadros vazios que são preenchidos e solicitados com o percurso de navegação escolhido pelo usuário. Submodalidades: arraste a mídia em áreas específicas, adicionar e excluir botões.
- Modo de navegação audiovisual: metáfora na forma de barra de navegação em parte inferior do vídeo ou botões separados em algum lugar da interface no qual ativamos as diferentes partes. Submodalidades: vídeo e áudio, animação e áudio, animação com vídeo e áudio, fotografia e áudio.
- Modo de navegação de som: metáfora na forma de reproduutor de música ou webcast de áudio. Submodalidades: áudio e música.

	• Modo de navegação imersiva simulada: metáfora baseada nos parâmetros de simulação e imersão dos videogames, a recriar uma situação real, com o máximo de realismo para um imersão quase total. Submodalidades simulação e jogo interativo. • Interação com aplicativos 2.0: metáfora da participação do interador no sistema de forma que contribua com seu ponto de vista e utiliza outras plataformas para comunicar com o interativo. Submodalidades: ferramentas de conexão e incorporação 2.0 • Interação gerativa: o usuário-interagente atua como um remetente de conteúdo e o diretor com um filtro de qualidade. Submodalidades: adicionar conteúdo para o sistema, mecanismos de pesquisa, mecanismos de pesquisa do media em equipamentos de informática.
--	--

TABELA 17-- ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE GIFREU (2013)

Gifreu (2013) , afirma que os documentarios interativos mais produzidos são: os que utilizam a web como suporte com estrutura de mosaico, com linha de tempo navegável (explícita ou implícita); os que abordam a temática da ecologia , a guerra , a vida das grandes cidades e as histórias pessoais.

“La estructura del interactivo puede partir de una o de diferentes perspectivas, y puede terminar en un punto determinado para el autor, pero también admite una estructura multidesarrollo, que contemple diferentes recorridos y desenlaces. La idea final consistiría en complementar, expandir y amplificar la experiencia documental ofreciendo nuevos sistemas de percepción en la experiencia inmersiva del interactor en el medio digital interactivo.” (Gifreu, p.300, 2013).

4.4. WEBDOCUMENTÁRIO, POR KATE NASH.

Nash (2021) questiona o que pode significar abordar o documentário interativo como documentário, ou seja, a reivindicação de algum tipo de continuidade com a ideia de documentário, pois para alguns estudiosos, como Sandra Gaudenzi (2013) há no documentário interativo a reivindicação da descontinuidade “um algo mais” que é distintivo do documentário linear como extensão do domínio digital, em virtude de sua materialidade, capacidade de resposta e extensão espacial. Nash (2021) considera que em alguns projetos webdocumentais é evidente um grau de continuidade formal, estética ou funcional, como por exemplo os formados em bancos de dados audiovisuais e trabalhos em vídeo 360 graus. No entanto, quando se trata de outros projetos, em graus variados, como por exemplo os webdocs que convidam o utilizador a participar de uma “conversa” com uma inteligência artificial, pode-se ampliar as noções sobre documentário. “ Para abordar o documentário interativo como documentário também é necessário reconhecer seu hibridismo. O hibridismo nos estudos dos media descreve várias formas de fusão no nível de textos e representações, cultura e operação de sistemas dos media (entre outras coisas)” (Nash, pag.19, 2021). No que se refere as dimensões da interatividade, Nash (2021) compreender esta como fluída, indeterminada e relacional. O documentário interativo representa uma chave, ainda que frágil, mas altamente experimental, num campo que explora a ideia de documentário à luz das tecnologias e culturas digitais. “ A proliferação de neologismos- Idocs, docmedia, web-docs, docu-jogos, transmídia e edocs imersivas- Give, indica o momento deste campo nascente. No entanto, seria prematuro reivindicar uma revolução na prática documental.” (Nash, p. 14, 2021). Nash (2021) afirma que o documentário interativo continua ser um nicho na produção dos media, sendo importante para compreensão das novas possibilidades formais que convidam novos modos de contar histórias ou como ferramentas para resistir ao encerramento da narrativa que respondem ao desejo pelo imediatismo e ao conhecimento direto que esta a levar a exploração de tecnologias imersivas. Sendo necessário reconhecer o hibridismo do documentário interativo ligado aos media digitais num conceito de remediação, com práticas de empréstimos, remodelação dos velhos medias no meio digital na ideia de convergência de tecnologias e funções. No seu livro *Interactive Documentary*, Nash (2021) explora o

banco de dados como forma cultural que serve de ponto fulcral para o estudo do documentário interativo.

“ Bancos de dados não são inerentemente narrativos, nem não-narrativos: eles podem ser feitos para contar histórias, chamando mais ou menos atenção para as contingências e limites da narrativa como forma de engajar a realidade; podem ser organizados como arquivos que reprisam um desejo documental de capturar e categorizar evidências a serviço de uma visão singular; eles fornecem maneiras de revelar complexidades e questionar o conhecimento; e fomentam reflexões afetivas, estéticas e caminhos experienciais para o conhecimento. Essas são as muitas maneiras pelas quais o espaço de possibilidades do documentário de banco de dados pode ser estruturado de modo a facilitar nossas performances (busca, arranjo, seleção e recombinação) e nossos engajamentos interpretativos. Assim como a ideia de banco de dados não é singular, também não é estática.” (Nash, pág.37, 2021)

Delimita-se dois desejos-chave do banco de dados- o desejo de escapar da narrativa como modo dominante de organização do documentário e a partir disso, o desejo de formentar a polivocalidade, ou seja, um espaço no qual múltiplas vozes possam falar. Ambos os desejos teriam raízes profundas na história e na prática documental, e ambos foram moldados por um senso das possibilidades do banco de dados como uma forma de mídia digital.

“ A capacidade de acumular grandes quantidades de informações, as possibilidades combinatórias de ações do usuário e processos computacionais, e as diversas maneiras pelas quais as informações podem ser estruturadas, caracterizam o banco de dados como forma cultural, o banco de dados sugere a possibilidade de podermos reorganizar nossa experiência com o mundo, extraindo conexões múltiplas e contingentes e diferentes perspectivas, desafiando a própria ideia de singularidade, coerência e totalidade, e formentando formas de desfamiliarização.” (Nash, pág. 19, 2021).

Nash (2021), afirma que o banco de dados com suas complexidades, disjunções e contingências parece estar numa posição única de representar a experiência contemporânea. No qual ao revelar os elementos a partir dos quais as narrativas são construídas, desperta a consciência da contingência de toda a narrativa e da difusão das convenções narrativas, com potencial radical e a capacidade de chamar a atenção não apenas para o funcionamento ideológico da narrativa, mas por possuir a virtude de uma reflexividade inerente da sua operação ideológica. “ Sugiro que o banco de dados como ideia desempenhou um papel importante como catalisador para a exploração da forma documental não narrativa.”(Nash, pág.20, 2021). O banco de dados como forma cultural computacional tem assim um impacto significativo nos documentaristas interativos,

embora os documentários de banco de dados assumam diferentes formas. “O banco de dados , sua maleabilidade, sua não linearidade e seu potencial aleatório, tem sido explorado (em graus variados) como uma forma informacional que resiste as formas de fechamento da narrativa.” (Nash, pag. 33, 2021). Adequada a engajamentos polivocais com a realidade, como um lógica comunicativa, desafia o domínio da narrativa e reformula a epistemologia documental.

Banco de dados como catalisador para a exploração da forma documental não narrativa

Estruturas informacionais	O banco de dados não é uma coleção não estruturada de dados, mas sim uma série de estruturas informacionais e processos computacionais que fornecem contexto para ações , percepções e entedimentos do usuário.
Não linearidade	Resusa as formas de fechamento da narrativa. Apesar de todo potencial não narrativo, a narrativa continua a ser uma poderosa pedra de toque na produção.
Potencial aleatório	Explorado em graus diferentes
Dispensa a autoria	Atráves da ação dos usuários e computadores
Engajamentos polivocais com a realidade	Lógica comunicativa que reformula a espitemológia documental. Informação a ser transformada em um número teoricamente infinito de sequências discretas, do atos do usuário e da operações algorítmicas. Diálogo do usuário com o material documental.
Não-narratividade	Exploração do banco de dados como generativo.
Voz traçada	A voz do banco de dados não emerge da disposição singular dos elementos documentais, mas da organização do espaço de possibilidades. Ao contrário da voz audiovisual do documentário, a voz do banco de dados emerge da organização do espaço de possibilidades. Ela é estrututada por processos computacionais,

	estruturas informacionais e design. É também relevante a forma como cada usuário estabelece uma relação específica entre os elementos documentais. A voz do banco de dados é múltipla.
Autoria	A ideia de voz do banco de dados se expande por meio da interface que enquadra o engajamento das estruturas informacionais.
Interface	As interfaces fornecem caminhos interpretativos, destacam temas, fornecem uma representação visual das relações dos elementos. Estabelecem um estilo documental. Facilitam o engajamento entre movimentos macro e micro com os dados. É comparado a narração do cinema, argumento documental ou práticas de plotagem narrativa.

TABELA 18- ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITOS DE NASH (2021)

Nash (2021) apresenta uma série de modos comuns de organização do banco de dados e sugere várias categorias:

Categorias de banco de dados de documentários interativos como uma forma navegável e fechada.	
Bancos de dados narrativos	Há três lógicas amplas no banco de dados narrativos: uma lógica de acumulação que serve para o engajamento do usuário com o mundo da história; uma lógica de proliferação da narrativa que podem destacar contingências e possibilidades alternativas, mas também podem apresentar uma série de histórias que convidam à comparação ou se transformam em uma declaração coletiva; uma lógica de narrativas modulares que envolvem o usuário na tarefa de construir uma ordem narrativa por meio da interação e evidenciam o efeito da fragilidade da narrativa.
Banco de dados	Documentários de banco de dados em que a narrativa

como narrativa mais arquivo	permanence dominante e o banco de dados serve como forma de reforço da narrativa por meio de uma lógica de acumulação. A narrativa pode se desdobrar em atos organizados cronologicamente, a documentar uma jornada pela prática de criação de imagens. Estabelece uma estrutura multinível, na qual cada fragmento é autocontido, há um mapa de fluxo que permite ao usuário ver as conexões entre cada ato e as informações contextuais, geográficas e visuais. A capacidade de acumular elementos documentais permite ao usuário explorar mais profundamente o mundo da história. A medida que o filme passa, o usuário desbloqueia elementos. O banco de dados server para estender o mundo da história, fornecendo aos usuários uma teia que carrega significado afetivo, retórico ou narrativo.
Narrativas de caminhos bifurcados	Caminhos que se bifurcam, as narrativas de caminhos bifurcados fornecem um ou mais pontos de decisão que expandem a narrativa para criar uma ou mais histórias paralelas.
Narrativas paralelas	Documentários interativos de banco de dados também podem ser estruturados como narrativas paralelas no qual duas ou mais histórias são apresentadas lado à lado. À conexão espaço-temporal ou causal e / ou ao desenvolvimento do personagem tende a reforçar as expectativas narrativas. Elas apontam para o desejo de polivocalidade e são, frequentemente, usadas para chamar atenção as perspectivas contrastantes. Podem ser estruturadas de várias maneiras, e alguns casos, podem funcionar coletivamente para reforçar um argumento documental singular.
Narrativa modular	Caracteriza-se pela introdução de uma disjunção entre a temporalidade dos acontecimentos narrativos e a ordem de apresentação. Série de narrativas desarticuladas, muitas vezes organizadas de maneira radicalmente acronológica. Ao quebrar a narrativa em pequenas unidades que podem ser reconfiguradas em ordens distintas, convidam a uma reflexão sobre as relações temporais

	entre elementos e possibilidades em um série singular de eventos. As narrativas modulares têm sido frequentemente usadas em documentários interativos para registrar as fragilidades da memória. Chama a atenção para as fragilidades e inadequações da narrativa como forma de envolver as realidades. Exemplo: documentário interativo autobiográfico.
Documentários de banco de dados não narrativos	Projetos documentais no qual o banco de dados resiste à fácil compreensão, priorizando a complexidade e a incerteza epistêmica.
Bancos de dados categóricos	Procuram organizar elementos em uma série de “categorias”. Embora possam incluir “micronarrativas”, sua organização geral é “tópica e não narrativa”. A base de dados presta-se à organização categorica. A estrutura categoria pode ser constituída em torno de uma lista de elementos e temas. O projeto é participativo, a destacar e / ou enquadrar as relações entre as contribuições dos participantes. A base de dados permanece aberta à contribuições futuras, convidam à vários modos de engajamento. Há um efeito expositivo que é reforçado pela estrutura categórica da base de dados.
Banco de dados do mosaico	A partir da noção de Nichols (1978) do mosaico documental, no qual há a representação da realidade como uma teia de elementos, influências e padrões interconectados e a chamar a atenção para as complexidades das questões sociais. O documentário interativo com banco de dados em forma de mosaico é constituído por múltiplos elementos, vinculados a um quadro concetual geral. Há uma interface que destaca a ambição de mosaico com várias miniaturas formando o projeto. Evita estruturas hierárquicas, caminhos pré-estabelecidos, em forma de rizoma com conexões omnidirecionais que são formadas e reformadas. Desejo de polivocalidade, expressa na prioridade dada à multiplicidade e à compreensão coletiva no convite à exploração.

Banco de dados poético	Exploração formal e estética que pode ser descrita como “poética” em seu efeito. A partir da noção do documentário poético desenvolvida com Nichols (2010: 162) esta forma está intimamente alinhada com a vanguarda modernista, com fragmentação, justaposição e exploração do ritmo visual, humor, tom e afeto em detrimento do realismo representacional. Uma abordagem que prioriza modos de compreensão como sensorial e experiencial, um envolvimento com a realidade. Para muitos documentaristas interativos o potencial aleatório da computação e negação da narrativa estão ligados a um impulso poético.
------------------------	--

TABELA 19-ELABORADA PELA INVESTIGADORA A PARTIR DOS CONCEITO DE NASH (2021)

CAPÍTULO V

5.1. PROJETO WEBDOCUMENTAIS.

Neste capítulo faz-se a análise de três webdocumentários, a seleção foi determinada pelas características webdocumentais dos projetos que servem de modelo para o desenvolvimento do trabalho prático desta tese. A partir do quadro conceptual proposto por Sandra Gaudenzi (2013), escolhemos projetos que se enquadram nos conceitos de webdocumentário participativo e webdocumentário hipertexto. Os projetos analisados são: Vimy: Living Memorial Alive, Moondisaster, Som dos Sinos. Na plataforma webdocumental do projeto prático desta tese, há uma página destinada a partilha de *links* para outros projetos webdocumentais que se enquadram também noutros modos.

5.2. WEBDOCUMENTÁRIO VIMY: LIVING MEMORIAL



FIGURA 18- ABERTURA DO WEBDOC LIVING MEMORIAL VIVANT

Este projeto defini-se como um espaço virtual de lembrança, uma peregrinação digital na qual o passado, o presente e o futuro se encontram. Vimy: Living Memorial tem com inspiração o monumento e as figuras alegóricas feitas pelo arquiteto Walter S. Allward que estimulam a reflexão sobre a possibilidade de imaginar um futuro sem guerra. O monumento é formado por vinte figuras alegóricas e constituem o Memorial Nacional de Vimy Canadense, em homenagem à memória dos soldados mortos durante a

Primeira Guerra Mundial. Ele foi construído no local onde ocorreu a Batalha de Vimy Ridge, numa terra concedida ao Canadá pela França. O objetivo do Memorial é inspirar o trabalho para uma paz duradora, descobrir laços da relação com a guerra e o conflito. O webdocumentário reúne e mescla conteúdo de arquivo e entrevistas contemporâneas. O webdocumentário é uma produção do National Film Board do Canadá em colaboração com a Fundação Vimy e Assuntos dos Veteranos Canadá.

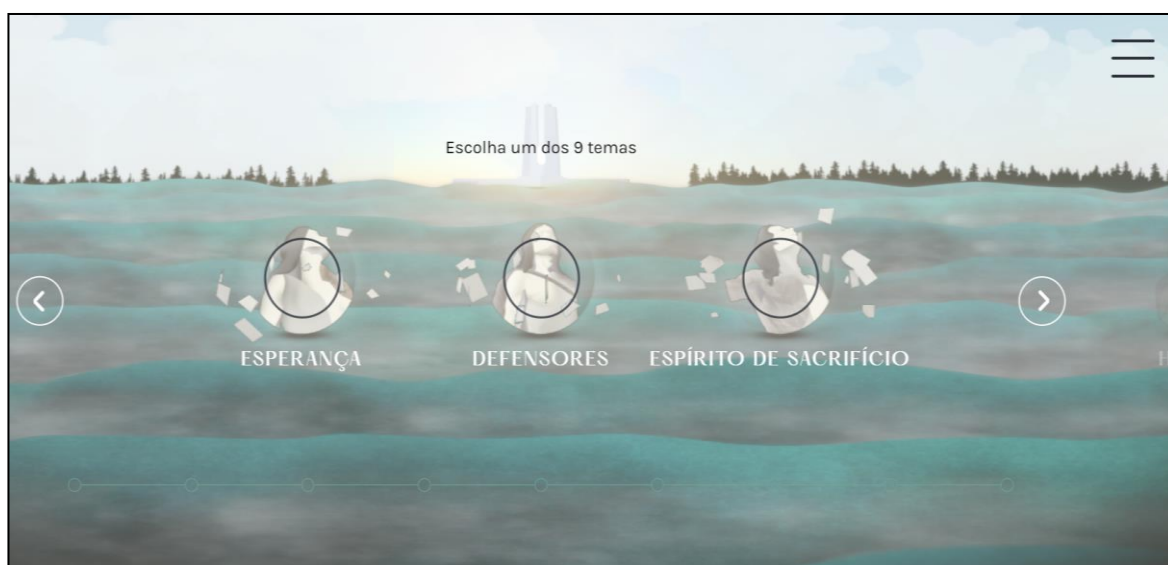


FIGURA 19- PÁGINA DA ESCOLHA DOS TEMAS DO WEBDOC LIVING MEMORIAL VIVANT

O webdocumentário Vimy: Living Memorial utiliza no design da plataforma o desenho de nove figuras alegóricas. Elas foram escolhidas a partir das 20 figuras alegóricas do arquiteto Walter S. Allward. Cada figura é utilizada para representar um tema, são eles: luto, verdade, justiça, esperança, os defensores, o espírito de sacrifício, honra e caridade. Cada alegoria é utilizada no projeto como ícone que contém uma seleção de depoimentos. Os depoimentos e entrevistas representam mais de um século de experiências pessoais de civis e militares, desde a Primeira Guerra Mundial. Os temas servem para orientar o usuário no percurso narrativo que estabelecerá na plataforma.



FIGURA 20- PÁGINA DO WEBDOC LIVING MEMORIAL VIVANT NO QUAL DE FORMA ALEATÓRIO PODE-SE ACEDER AS NARRATIVAS.

O projeto propõe uma viagem através de fragmentos da história que se perderiam com o tempo, mas que por meio do webdocumentário pode ser resgatada. Convida também ao usuário enviar o seu próprio testemunho para enriquecer o projeto e contribuir para ampliar a memória coletiva sobre a guerra. A plataforma do webdocumentário é constituída por uma estrutura em hiperlinks, com um design em branco, verde e preto. O genérico e ícones obedecem a um padrão visual formal. Há uma música de fundo em todas as páginas que emprega dramaticidade e reflexão ao fluxo narrativo. Na primeira página, somos envolvidos com a sonoplastia do projeto e explicação da obra, as informações são acedidas em sequência pela ação do usuário, ao clique nas setas. O usuário poderá aceder, em cada tema os depoimentos e entrevistas, sem uma sequência determinada. Eles estão estruturados em forma de uma nuvem de documentos à escolha de visualização do usuário. A narrativa é construída ao ritmo do usuário que traça o percurso e a ordem de interação com o conteúdo, a definir sua própria experiencial. Uma experiencial, obviamente limitada pela estrutura estabelecida pelo autor, com baixo grau de expansão do banco de dados. O usuário é convidado a participação com o envio de depoimentos, mas a plataforma não disponibiliza campo específico para a partilha, assim sua função participativa é limitada. O projeto é portanto um webdocumentário de modo hipertexto em predominância.

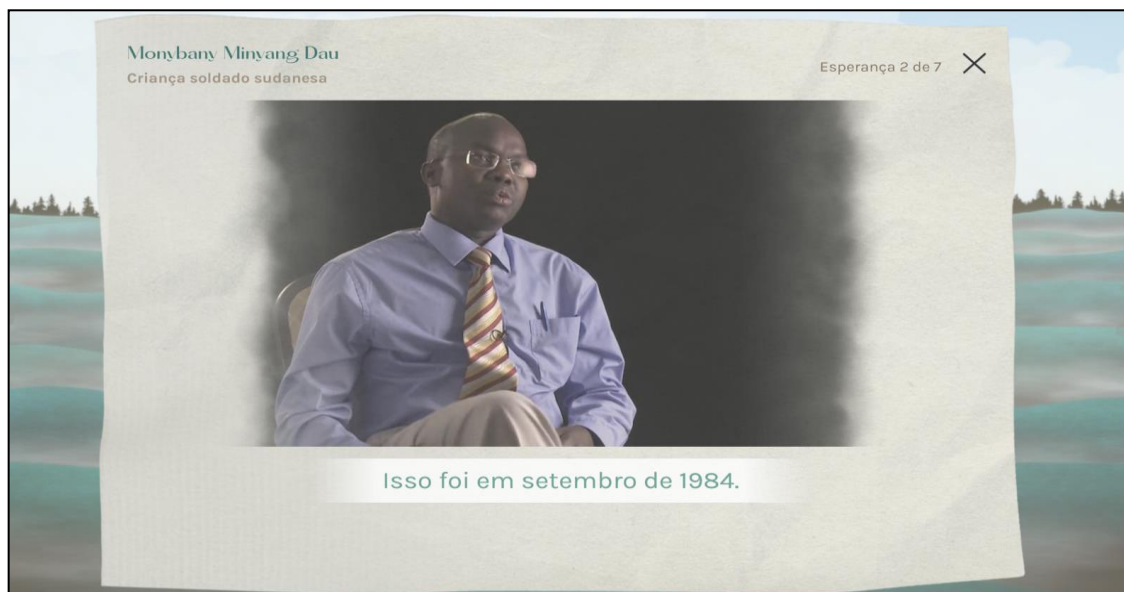


FIGURA 21- PÁGINA DO WEBDOC LIVING MEMORIAL VIVANT NO QUAL SE ABRE AS MICRO-NARRATIVAS.

5. 3. WEBDOCUMENTÁRIO UNIVERSE WITHIN

O webdocumentário Universe Within revela a vida digital dos residentes dos arranha céus em todo o mundo. Por meio de diversas entrevistas, feitas em diferentes países, levam-nos para dentro da casa dos seus moradores, evidenciando a sua relação com a tecnologia. A ideia em foco é confrontar o espectador com questões sobre ética, emoções e empatia em nossos ambientes digitais e verticais. Utilizam o projeto como uma metáfora, para o que definem de “planeta urbano”. Questionam o fato de estarmos presos em nossos apartamentos, o envolvimento com nossos entes queridos através da web e de que modo esta tecnologia reconectou nossos cérebros e nossos relacionamentos. O projeto alimenta-se do documentário, da ficção, da fotografia, do cinema, da data art e da WebGL.



FIGURA 22- PÁGINA DE ABERTURA DO WEBDOCUMENTÁRIO UNIVERSE WITHIN.

O webdocumentário foi criado por Katerina Cizek, diretora da Highrise⁵, em colaboração com uma equipe acadêmica da Universidade de Toronto, liderada pelos Drs,

⁵ É um experimento documental colaborativo de vários anos e muitos meios do National Film Board do Canadá que gerou mais de 20 projetos distintos, incluindo documentários interativos e produções móveis.

Deborah Cowen e Emily Paradis, juntamente com uma das principais agências digitais do Canadá A Secret Location. “ Nunca na história nos humanos estivemos tão em rede e a percorrer caminhos migratórios, mas ao mesmo tempo estamos segregados dentro de nossas próprias cidades e edifícios de apartamentos.” Katerina Cizerk (2022).

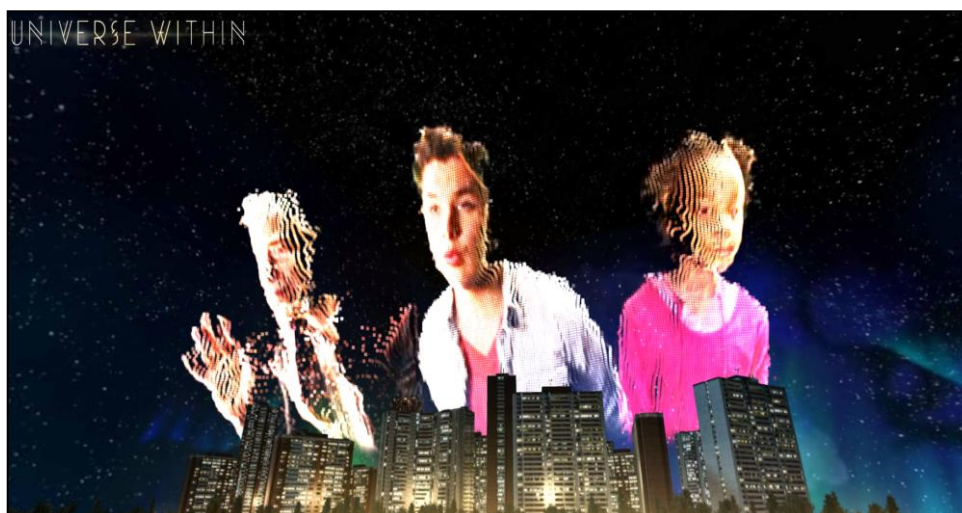


FIGURA 23- PÁGINA INICIAL DE NAVEGAÇÃO PARA ACEDER O CONTEÚDO WEBDOCUMENTÁRIO
UNIVERSE WITHIN

Na primeira página do projeto, encontramos três figuras virtuais em 3D a representa pessoas sobre os grandes prédios de uma cidade. Os personagens virtuais cantam e falam diretamente com o usuário, a fim de estabelecer um pequeno diálogo. Há uma sonoplastia envolvente, composta por sons de vento e ruídos, a criar uma atmosfera que remete ao universo espacial e a reflexão. O usuário pode percorrer com o cursor as figuras e escolher uma delas para iniciar a sua interação com o conteúdo da narrativa. Ao escolher uma das figuras virtuais em 3d, o usuário é direcionado a outra página no qual o personagem virtual estabelece um diálogo como o usuário em forma de questionamento sobre a temática do projeto. Os depoimentos estão ligados por uma linha do tempo, dividida em quatro partes que são liberadas à medida que o usuário acede os depoimentos. Há também ligação da com com às redes sociais.



FIGURA 24-PÁGINA PARA ACEDER O CONTEÚDO DO WEBDOCUMENTÁRIO UNIVERSE WITHIN.

O webdocumentário, embora utilize as figuras em 3D para empregar a ideia de diálogo com usuário, disponibiliza a ação do usuário baseada predominantemente pela estrutura de links. Não há uma sequência narrativa predefinida na qual o usuário deva seguir, mas as opções não são infinitas e há condicionamentos na visualização das micro-histórias. O banco de dados da plataforma é fechado, sem possibilidade de anexar conteúdo para a expansão da narrativa. O projeto enquadra-se no modo hipertexto de acordo com a classificação de Gaudezi (2013).

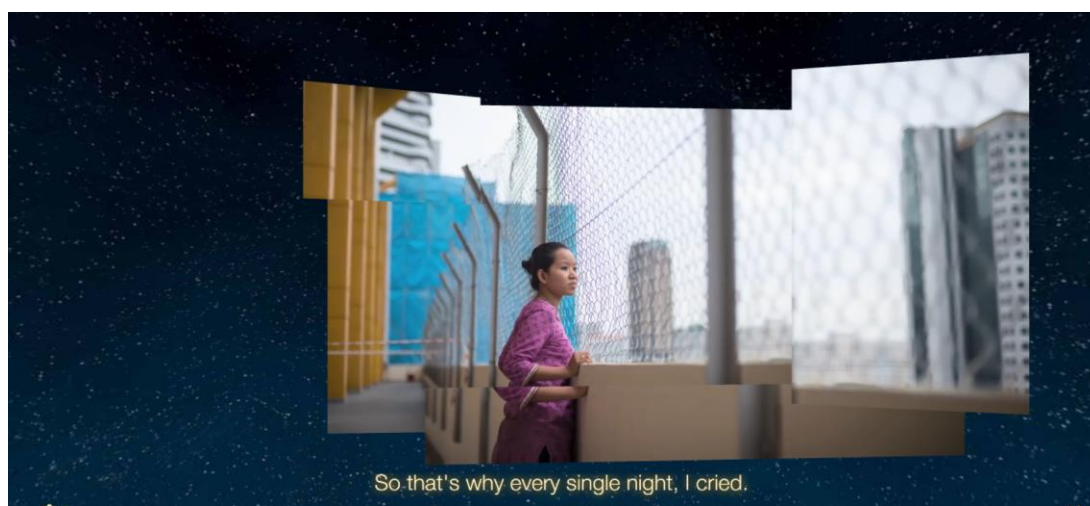


FIGURA 25- PÁGINA DE VISUALIZAÇÃO DOS PERSONAGENS DO WEBDOCUMENTÁRIO UNIVERSE WITHIN.

5.4. WEBDOCUMENTÁRIO SOM DOS SINOS

O webdocumentário Som dos Sinos defini-se como uma projeto multiplataforma e pioneiro na utilização dos novos media para a divulgação do patrimônio imaterial de 9 cidades brasileiras, nomeadamente, São João Del-Rei, Ouro Preto, Mariana, Catas Altas, Congonhas, Diamantina, Sabará, Serro e Tiradentes, localizadas no estado de Minas Gerais. O patrimônio imaterial registado pelo webdocumentário são os 40 toques de sinos das igrejas da cidade. Os toques marcam e identificam os ritos sacros, os nascimentos, os incêndios, os tipos de missas, as mortes, os momentos litúrgicos que ocorrem nestas cidades. O projeto tem como foco o toque dos sinos e o ofício de sineiro, numa combinação entre memória, cartografia sonora, engajamento social, valorização dos indivíduos detentores dos saberes e novas tecnologias. O webdocumentário está integrado a uma plataforma multimédia que inclui: documentário de longa-metragem, intervenção pública e aplicativo para dispositivos móveis.

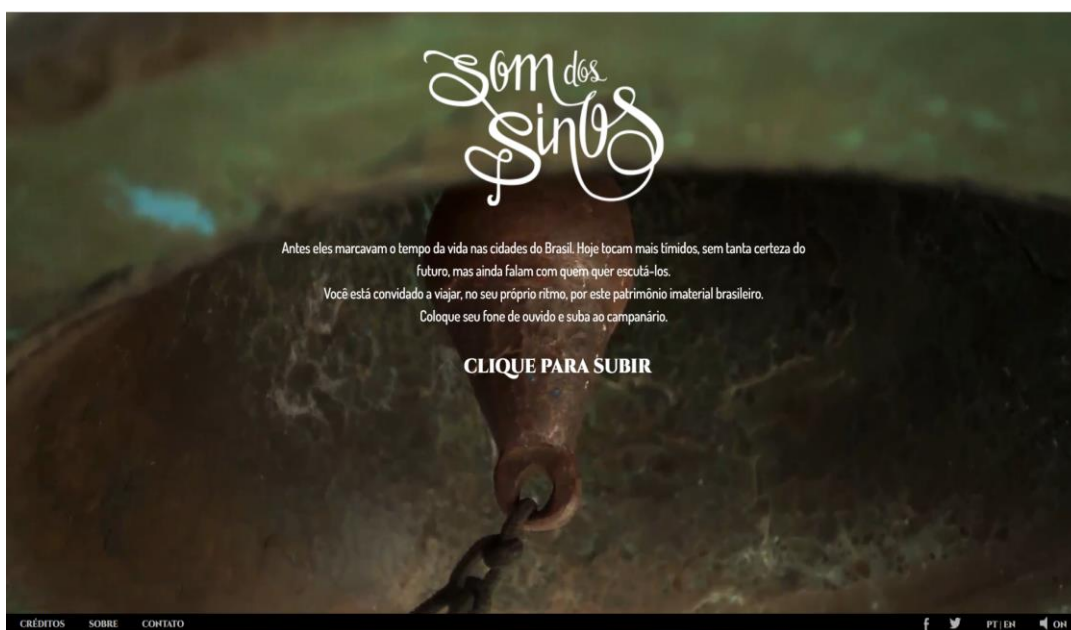


FIGURA 26-PRIMEIRA PÁGINA DO WEBDOCUMENTÁRIO SOM DOS SINOS

Na primeira página do projeto, o usuário é convidado a colocar o fone de ouvido, para uma experiência mais imersiva, subir ao campanário e iniciar uma viagem pelo

patrimônio imaterial brasileiro. Na página seguinte, é possível escolher entre ver os toques, conhecer os sineiros ou descobrir a história dos sinos.



FIGURA 27- SEGUNDA PÁGINA DO WEBDOCUMENTÁRIO SOM DOS SINOS

No ícone Ver os Toques, o usuário pode acessar aos sons dos sinos na ordem que preferir. Eles estão esquematizados de acordo com hora real que tocam nas cidades, de acordo com seus ritos. O projeto possui uma sonoplastia realista, sem uma trilha sonora externa, mas apenas com o som ambiente dos espaços, dos depoimentos e dos sinos. A estrutura do webdoc é composta por vídeo, áudio, texto e imagens fixas.

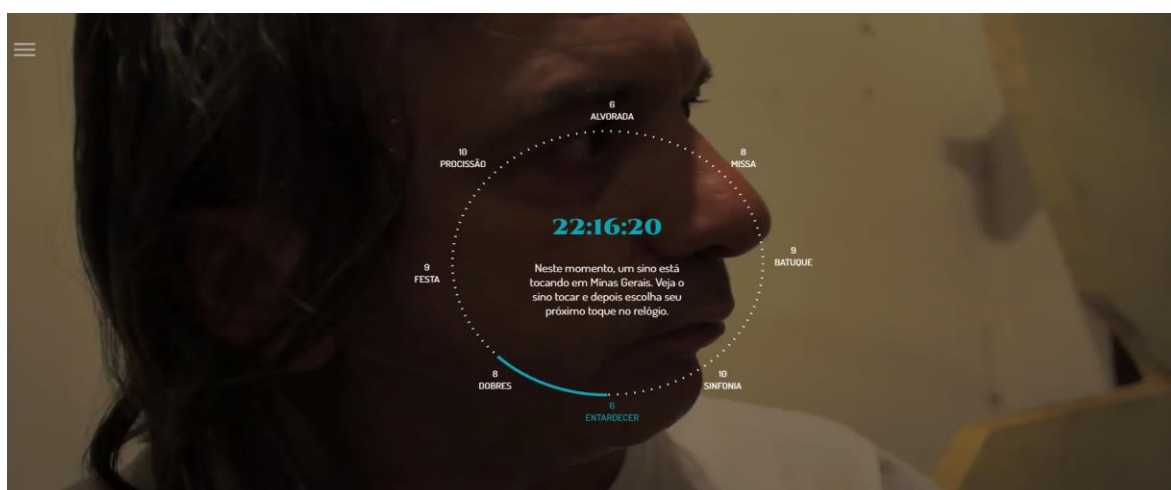


FIGURA 28- ÍCONE VER OS TOQUES



FIGURA 29- PÁGINA OS SINEIROS

No ícone Conhecer os Sineiros, o usuário pode escolher a ordem de visualização do depoimentos dos sineiros. Apesar de existir uma sugestão de linha do tempo a seguir, ela não é vinculativa. A narrativa é não linear e interativa, à medida que o usuário escolhe o percurso de visualização do conteúdo e estabelece a sua própria ordem de estrutura narrativa, mas ao mesmo tempo encontra-se limitado pela base de organização do conteúdo do projeto.



FIGURA 30-REDESCOBRIR OS SINOS.

No ícone Descobrir os Sinos, há imagens fixas, depoimentos e textos que resgatam a história dos sinos, sua composição, sua harmonia, seu toques e dobres. O usuário é convidado a navegar pela página, a utilizar o *scroll* e descobrir o conteúdo. Ao final da página poderá continuar a viagem pelo aplicativo e acompanhar as novidades diretamente nas redes sociais.

1 **ESCOLHA 5 CENAS**
Passe o mouse sobre as cenas para assistir e clique para selecionar.

2 **ESCOLHA A SUA TRILHA SONORA**
Passe o mouse para ouvir e clique para selecionar.

3 **CONTE A SUA HISTORIA**
Escreva ao lado a sua história, e preencha o seu nome e email nos campos abaixo.

Caracteres: 0 de 250

Digite sua história em 250 caracteres

anne

anne_pimentel20@hotmail.com

☒ Li e concordo com os [Termos de uso](#)

FINALIZANDO...

VOLTAR

FIGURA 31-PÁGINA VIDEOCARTAS

Associado ao projeto, temos um espaço de participação no qual o usuário pode criar videocartas. Na página de Video Cartas, o usuário pode escolher 5 cenas, uma trilha sonora do projeto e escrever uma pequena história. A seguir os elementos definidos pelo usuário serão automaticamente combinado e enviados, em forma de vídeo para o email registrado. O webdocumentário, apesar de ter um espaço de participação, tem como principal característica a estrutura modo hipertexto, com percursos a serem traçados pelo usuário a partir de links. Não há pretensão de diálogo ou simulação de jogo, nem expansão do banco de dados pela interação do usuário.

CAPÍTULO VI

6.1. IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

O projeto prático desta investigação é o desenvolvimento do webdocumental *Nem Toda Brasileira é Puta*. A partir do estudo bibliográfico e dos projetos webdocumentários analisados, definiu-se: a estrutura do projeto, o tema e o modo a adotar. O modo hipertexto com características do modo participativo, de acordo com a classificação de Gaudenzi (2013), foi o utilizado para construção do projeto. Na parte participativa, objetiva-se possibilitar a ampliação do banco de dados por meio colaboração coletiva. O projeto webdocumental, compreendeu três etapas; pré-produção, produção e pós-produção.

6.2. PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção foi a primeira fase da realização webdocumental e subdividiu-se em: escolha do tema, definição do modo de interação do webdocumentário, viabilidade de captação de imagens e entrevistas, recursos financeiros necessários, guião de filmagem e a calendarização do trabalho.

6.2.1. TEMA

O tema do webdocumentário é a imagem da mulher brasileira em Portugal, associada a prostituição e promiscuidade sexual. O tema surge a partir da experiência pessoal da investigadora, como mulher brasileira a viver em Portugal há 10 anos. A escolha do tema, definiu-se pela compreensão da necessidade de se abordar uma problemática que atinge um grande número de mulheres. O webdocumentário é portanto, do ponto de vista da temática, constitui-se um imperativo para o cruzamento de diferentes

perspetivas sobre esta realidade. A imagem da mulher brasileira foi construída a partir de forte imigração de mulheres brasileiras que chegavam à Portugal, com a finalidade de se prostituírem. Atualmente, essa imagem encontra-se em processo de mudança, tendo em vista a alteração do perfil da nova imigração de brasileiras que procuram o país para estudar, investir ou trabalhar em outras áreas. No entanto, a imagem associada a prostituição e a sexualidade ainda permanecem forte e seus efeitos ainda são sentidos. Assim, o objetivo deste webdocumentário no que se refere ao tema: é contribuir para discutir o preconceito existente em Portugal que contribuiu para a construção da imagem da mulher brasileira ligada à prostituição e à promiscuidade; é suscitar a discussão sobre uma mulher que enquanto grupo é semelhante a qualquer mulher do mundo, na perspetiva da sua pluralidade e diversidade, com diferentes personalidades, condutas e profissões; é permitir que por meio da plataforma se estabeleça um espaço de comunicação e diálogo entre aqueles que se relacionam com a questão; é dar voz aquelas mulheres que passaram ou passam por situações constrangedoras; é aproximar diferentes possibilitar a reconstrução da imagem da mulher em Portugal.

6.2.2. DESIGN DO NOME DO DOCUMENTÁRIO



Nem toda
Brasileira É PUTA

FIGURA 32-DESIGN DO NOME DO WEDOCUMENTÁRIO NEM TODA BRASILEIRA É PUTA.

O título do webdocumentário foi definido pelo seguinte critério: atingir diretamente a forma mais comum de preconceito sobre a mulher brasileira, associada a

promiscuidade e a prostituição em Portugal. O design do nome *Nem toda Brasileira é Puta* foi elaborado no programa Adobe Illustrator, com dois tipos de letra, nomeadamente, *Acumin Variable Concept* e *Belligiant*. A escolha das letras teve em conta o emprego das noções de movimento e formalidade. No que se refere as cores, definiu-se que a cor preta em combinação com a cor vermelha seriam as mais adequadas para dar ao projeto sobriedade e destaque.

6.2.3. CAPTAÇÃO DE IMAGENS E ENTREVISTAS

A produção audiovisual é o elemento principal na composição da estrutura deste projeto webdocumental. Portanto, a captação de imagens em movimento e de áudio é fulcral para a realização do projeto prático. Na pré-produção, conclui-se que seria confortável encontrar mulheres brasileiras dispostas a falar sobre o tema, pois, às mulheres que eram abordadas manifestavam disponibilidade em participar e uma necessidade ter voz dentro da temática. Inicialmente, pretendíamos entrevistar no mínimo dez mulheres, com pelo menos 6 anos de residência em Portugal, em diferentes distritos, a fim de traçarmos um panorama mais amplo e diverso da realidade destas mulheres no país. Tencionava-se registar algumas das rotinas diárias e o ciclo social na qual elas estão inseridas. No entanto, por com a pandemia de Covid-19, iniciada em 2021/22, houve uma limitação a nível de contacto pessoal, de acesso aos ambientes internos e as deslocações entre cidades, Tudo isto, restringiu o trabalho documental. Por isso, optamos por: realizar a pesquisa das entrevistadas em redes *on-line*, nomeadamente, grupos de brasileiros no Facebook a residir em Portugal com bastante participação; diminuir o número de personagens; o critério do tempo que residem no país; reforçar a função participativa do projeto. Na função participativa, o projeto convidar mulheres brasileiras a gravarem por meio do seu telemóvel, um relato ou depoimento que passará a ser anexado a plataforma. A possibilitar o conceito de obra aberta, numa construção coletiva da narrativa que se amplia à medida que há novas interações e conteúdos anexados. Ainda no que se refere a pesquisa de entrevistadas, foi necessário apenas uma única publicação, numa das diversas comunidades de brasileiros existentes no Facebook, para obter a manifestação positiva de mais de 40 mulheres. Elas afirmaram a vontade de serem entrevistadas e de relatarem situações de preconceito. Além, dos diversos comentários positivos sobre a relevância da discussão do

tema, houve também críticas sobre o impacto negativo que o nome do webdocumentário poderia provocar e manifestações de preconceito contra a mulher brasileira.

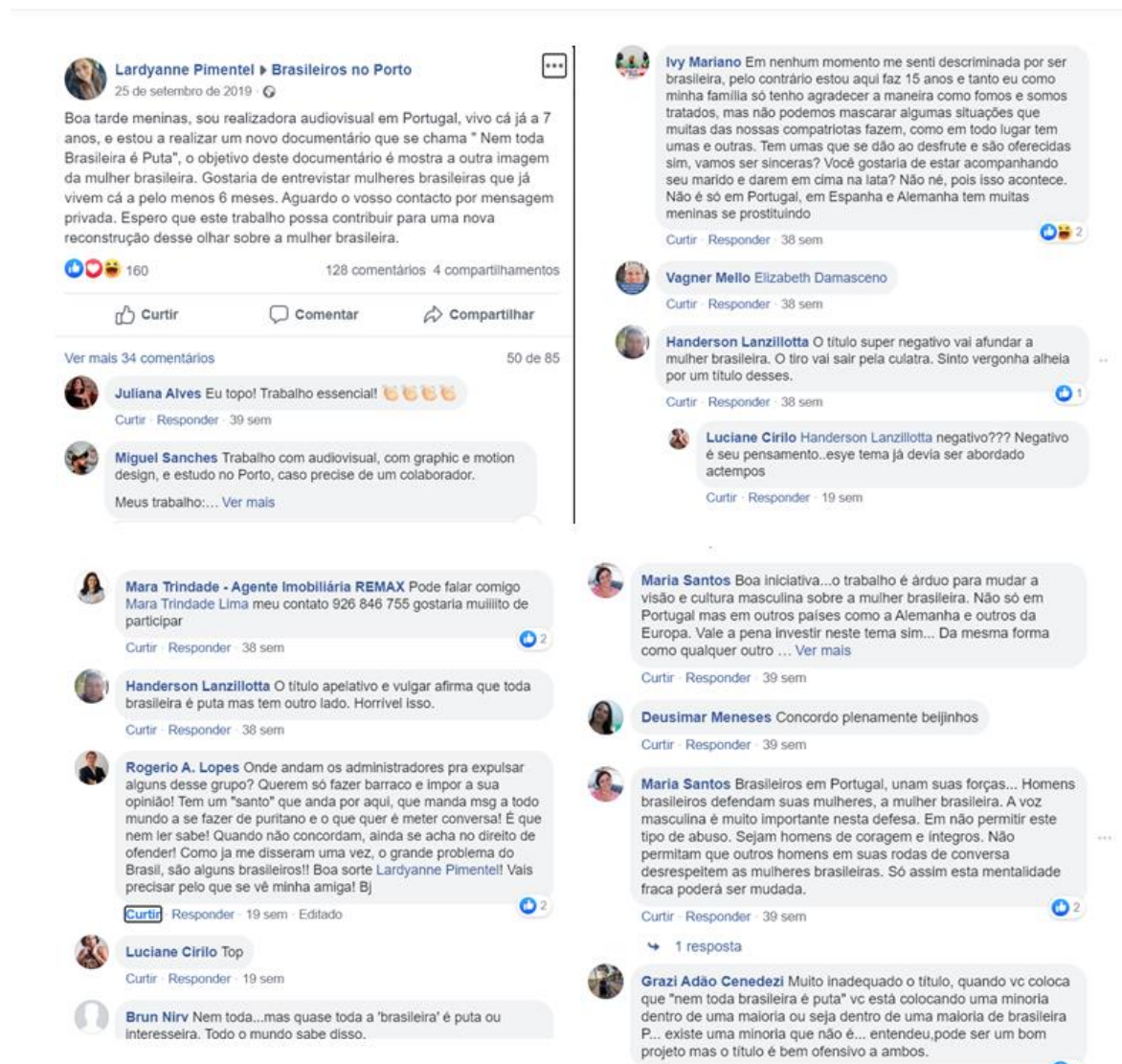


FIGURA 33- PESQUISA DE ENTREVISTADAS NO GRUPO BRASILEIROS EM PORTUGAL, NA REDE SOCIAL FACEBOOK.

6.2.4. OS RECURSOS FINANCEIROS NECESSÁRIOS

O desenvolvimento do projeto webdocumental compreende também a parte da especificação do orçamento, no qual se estabelece os recursos necessários para execução das etapas de realização da obra audiovisual. Faz-se necessário: equipamentos de filmagem

e captação de som, uma equipa técnica, transporte para o deslocamento entre os locais de filmagem, alimentação da equipa e serviços associados. Assim, definiu-se a planilha de custos mínimos, a fim de delimitar a viabilidade das filmagens.

	Valores €
Equipamento: câmara Canon 650D, câmara Canon 750D para imagens de apoio, microfone, tripé e iluminador interno.	2600€
Deslocamentos para entrevistas na cidade do Porto, em Vila Nova de Gaia e na cidade de Aveiro	100€
Almoços	60€
Equipa (composta apenas pela investigadora)	0€
Computador com placa gráfica para edição de vídeo	700€
Plataforma webdocumental	120€
Total	3580€

TABELA 20- RECURSOS FINANCEIROS

A tabela refere-se aos custos da produção. Não estão incluídos custo da pré-produção e da pós-produção. Não houve contratação de equipa, sendo todas as funções de captação de imagem, de pós- produção, produção e pós-produção executadas pela investigadora. Os recursos financeiros para realização deste projeto é proveniente de fonte própria, com o apoio do Instituto Cine Clube de Avanca no que se refere a uma parte do material: câmara de filmagem, microfone e iluminação interna.

6.2.5. GUIÃO DE FILMAGEM

No guião de filmagem webdocumental, definiu-se as perguntas, os entrevistados, o equipamento e as imagens a serem captadas para a composição visual e sonora. O tempo de cada entrevista não foi pré-estabelecido, pois o objetivou-se que a

captação do material documental fosse realizada de forma livre, a deixar as entrevistadas à-vontade para falar o que quisessem. As entrevistas foram realizadas de forma individual, em diferentes datas, sendo, o local de filmagem, na sua maioria, na casa das participantes. Houve, entretanto, três entrevistadas que optaram por outros espaços.

GUIÃO DE FILMAGEM

Entrevista	Perguntas gerais: O que você pensa sobre a imagem da mulher brasileira que existe em Portugal? Já passou por alguma situação de preconceito em Portugal por ser mulher brasileira? Há alguma amiga ou conhecida mulher brasileira que tenha relatado para si algum tipo de preconceito? O que você pensa sobre a ideia de a mulher brasileira ser associada a promiscuidade ou a prostituição? Como você se sente ao residir em Portugal? O que você tem a dizer ao povo português sobre a ideia da mulher brasileira está ligada a prostituição? Você tem orgulho de ser mulher brasileira? Quem é a mulher brasileira? Há algo que não perguntei, mas que deseje falar?
Imagens	Imagens com planos detalhes e abertos. Imagens de apoio de objetos pessoais e de algum hábito diário da intimidade familiar. Imagens do ambiente de trabalho.

	Imagens da localização do sítio no qual vivem as personagens.
Personagens	Suelâyne Andrade Beatriz Caetano Maria Aparecida Silva Daniele Neto dos Santos Júlia Furtado Tácila Gosta Milena Figueiredo
Material	Câmera Canon 650D, lente 18-55 mm e 55-250mm Tripê Cullmann, Microfone stéreo shotgun para DSLV

TABELA 21- GUIÃO DE FILMAGEM

Além do guião, elaborou-se uma pauta para cada entrevista, com a identificação do entrevistado, local e as imagens a capturar. Documento importante para orientação da execução das filmagens, pois contribui para evitar minimizar falhas, sendo sua utilização imprescindível para eficácia da produção e da rentabilização dos recursos.

6.1.5. A calendarização do trabalho.

A calendarização deste projeto esteve sempre limitada a pandemia Covid19 que restringiu a deslocação e o contacto social entre os anos de 2020/22. O objetivo da calendarização é estabelecer uma organização e uma eficaz gestão dos recursos disponíveis. Entretanto, a produção webdocumental está sempre condicionada a alguns fatores, sendo a agenda pessoal dos entrevistados e ao tempo alguns deles, diferente da ficção que há maior controle do planeamento e datas.

Cronograma/ mês	Etapas	Especificações
-----------------	--------	----------------

Setembro, outubro e novembro 2021	Pré-produção	Pesquisa Pré-entrevistas Definição do projeto webdocumental
Dezembro, janeiro, fevereiro de 2021	Produção	Captação audiovisual Entrevistas in loco
Março e abril de 2022	Pós-produção	Decupagem do material Edição das entrevistas Criação e montagem da plataforma webdocumental.

TABELA 22- CRONOGRAMA DA REALIZAÇÃO DOCUMENTAL.

6.3. PRODUÇÃO

Segunda fase da etapa da produção webdocumental, nela coloca-se em prática o guião de filmagem, tendo em conta a calendarização do trabalho para filmar o conteúdo necessário para a pós-produção.

6.3.1. ENTREVISTAS

Realizou-se 7 entrevistas, uma na cidade do Porto, três na cidade de Aveiro e duas na cidade de Vila Nova de Gaia. A seleção das entrevistas deu-se pelos seguintes critérios: clareza na exposição das ideias, conteúdo do discurso e disponibilidade. No início de casa entrevista, explicou-se a natureza do projeto e o nome do webdocumentário. Esclareceu-se antes de qualquer pergunta o foco do documentário, a imagem da mulher

brasileira associada a prostituição e promiscuidade sexual que ainda permeia a sociedade portuguesa. Já com a câmara a gravar, a entrevistada fala o seu nome e em seguida a autoriza a gravação e divulgação de sua imagem. Utilizou-se nas entrevistas o roteiro de perguntas, entretanto surgiram outras questões no decorrer da entrevista. Buscou-se sempre deixar as entrevistadas confortáveis, a fim de se criar um ambiente leve na abordagem de assunto tão delicado. O facto de a própria entrevistadora ser mulher brasileira também contribuiu para um melhor dinamismo com as entrevistas, que por vezes se dirigiam de forma involuntária a investigadora/ realizadora. As entrevistas foram divididas em dois tempos de gravação: o primeiro para a gravação da sonora; segundo para a captação de imagens de apoio que captam momentos mais espontâneos do seu universo pessoal. A Daniele Neto dos Santos realizou somente o primeiro momento, por dispor de pouco tempo, o que limitou a composição da imagem de sua micro-história.

Perfil dos entrevistados

Suelâyne Andrade

Brasileira, estudante de psicologia, venho para Portugal fazer Erasmus na Universidade do Porto. Esteve a viver em Gaia, em apartamentos com quartos partilhados para estudantes universitárias. Relata que sentiu o preconceito por parte dos homens. Alega que eles achavam que pelo fato de ela ser brasileira já estava disponível para ter facilmente relações sexuais. Afirmo ainda que sofreu discriminação na Universidade, onde os professores corrigiam suas provas com maior depreciação tendo em conta a sua nacionalidade. E que os colegas portugueses recusam fazer grupos de trabalho. Mas, apesar das más experiências, fez amizades com portuguesas e considera ter sido muito bem tratada por elas.



Figura 34- Personagem Suelâyne Andrade.

Maria Aparecida Silva

Reside em Portugal há mais de 20 anos, foi casada com um médico português com quem teve 2 filhos. No momento da entrevista, Maria estava desempregada a fazer curso de formação em estética e um trabalho de limpeza esporádico para uma senhora idosa. Ela afirma saber do preconceito existente em relação a mulher brasileira, mas não se importa com isso, pois sabe que não se enquadra neste perfil.

Entretanto, afirma ter sofrido preconceito com a família do ex-marido. Acredita que a ex-sogra a considerava uma brasileira que veio para Portugal fica grávida, obter documentos e conseguir estabilidade financeira.



FIGURA 35- PERSONAGEM MARIA APARECIDA SILVA

Daniele Neto dos Santos

Reside em Portugal há 3 anos, com os 3 filhos que trouxe do Brasil e o marido brasileiro. Viver em um apartamento arrendado, em Vila Nova de Gaia. Trabalhar como responsável pela administração da cozinha de um restaurante no Centro do Porto. Afirma que mudou completamente a forma de vestir, de se maquiar e falar para não ser identificada como brasileira, pois

considera ser uma forma de se camuflar para se proteger do preconceito existente por ser mulher brasileira.



FIGURA 36-PERSONAGEM DANIELE NETO DOS SANTOS

Beatriz Caetano

Reside em Portugal há cerca de 2 anos, na cidade de Aveiro, faz Mestrado em Marketing e está a trabalhar numa empresa portuguesa. Relata que sentia o preconceito das colegas de trabalho, como se o fato de ser brasileira indicasse que ela roubaria o marido delas. Afirmar que o fato de relatar que era casada com um brasileiro e está à espera do primeiro filho, foi um fator que contribuiu para a mudança da postura das colegas de trabalho e o preconceito fosse ultrapassado. Relata ainda que ser mulher



FIGURA 37- PERSONAGEM BEATRIZ CAETANO.

fora do Brasil é muito difícil, por que há sempre a associação com a prostituição e outros estereótipos. Afirmar que um professor da universidade relatou que, antigamente, muitos homens casados deixavam suas esposas para viverem com mulheres que chegavam do Brasil, o que contribuiu também para a construção desta imagem distorcida de todas as mulheres brasileiras.

Júlia Furtado

Reside em Aveiro há 4 anos, veio para Portugal fazer Doutoramento. Afirmar que nunca passou diretamente uma situação de preconceito, em Portugal, relacionada à prostituição, mas que, entretanto, não dá para negar que há um discurso formado a respeito das mulheres brasileiras neste aspeto. Relata que o fato de estar inserida no universo académico, a nível de doutoramento, poderá ser um fator para estar mais blindada de algumas situações de preconceito.



FIGURA 38- PERSONAGEM JÚLIA FURTADO.

Tácila Costa

Reside Portugal há 5 anos, com o marido brasileiro, atualmente na cidade de Aveiro. Veio para Portugal pela possibilidade de ter uma experiência de vida diferente, fugir da violência e ter melhores oportunidades económicas. A escolha do país deu-se pela facilidade da língua e da obtenção da documentação. Considera que a imagem da mulher brasileira tem um peso, porque há uma generalização de uma parte da população portuguesa que acredita que a mulher brasileira veio para Portugal trabalhar na prostituição ou casar com um português para conseguir documentação. Considera a



FIGURA 39- PERSONAGEM TÁCILA COSTA

sua experiência ainda mais complicada por ser mulher brasileira e barbeira. Afirma que nunca iria trabalhar com uma roupa contornar o corpo por conta da imagem que já existe. Relata que ao ir comprar frutas numa loja, aproximou-se de si um senhor a insinuar que ela era prostituta.

Milenna Figueiredo

Reside na cidade do Porto há 5 anos. É fisioterapeuta direcionada para terapia dermato facial. Era professora Universitária no Brasil e proprietária de uma clínica estética. Antes de decidir vir morar em Portugal, já tinha sido formadora de diversos cursos de estética no país. Depois de alguns meses em Portugal, conheceu o atual marido português e resolveu ficar a viver. Relata não ter passado nenhuma experiência de preconceito associado a ideia da imagem da mulher brasileira associada a prostituição, mas relata ter ouvido vários relatos de clientes.



FIGURA 40-PERSONAGEM MILENNA FIGUEIREDO.

Vídeo, som e limitações das gravações

A captura da imagem das entrevistas foram realizadas em Full HD, ou seja, em alta qualidade, a partir da câmera Canon 650D, com ecrã tátil *LCD Clear View II* de ângulo variável que permite uma visualização, em tempo real, dos enquadramentos, bem como a alteração rápida dos mesmos. Um câmera leve e pequena, com lente EFS 18-55mm, que facilita o deslocamento. Do ponto de vista financeiro, foi a opção mais acessível, por oferecer boas condições de filmagem e esta dentro de uma gama semiprofissional. Adotou-se sempre o controle manual das funções na captação de imagem de todas entrevistas e imagens de apoio.

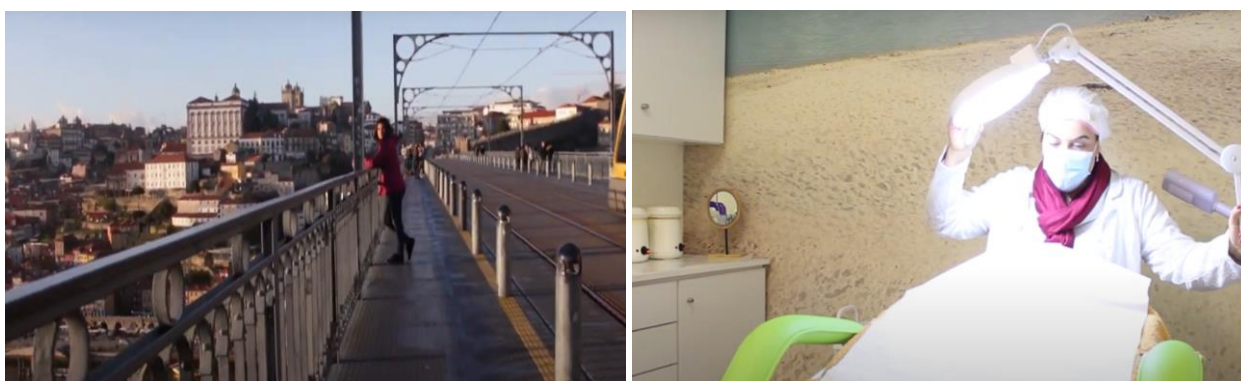


FIGURA 41-IMAGENS DE APOIO DAS ENTREVISTAS.

No que se refere ao som, utilizou-se a entrada *MIC*, terminal *IN* de microfone externo onde se conectou externo *ShenGGU SG 108*, digital câmera profissional *Stereo Microphone*. O microfone fixado na parte superior da câmera foi a opção viável, pois não havia uma equipa de filmagem, mas apenas a investigadora a realizar diversas funções, nomeadamente, operadora de câmera, diretora de fotografia, entrevistadora, produtora e assistente de som. O primeiro microfone, entretanto, apresentou alguns falhas de funcionamento, o que possibilitou por meio da substituição do microfone a correção do volume sonoro nas demais entrevistas. O que não foi possível nas entrevistas de Daniela Neto dos Santos e de Suelâyne Andrade. Optou-se por entrevistas em primeiro plano, o meio- primeiro plano e o primeiríssimo plano para empregar maior proximidade com as entrevistas, mas sobretudo por uma questão técnica, pois havia necessidade de aproximar o

microfone das entrevistadas, tendo em conta a sua capacidade de alcance de captação sonora.

6.4. PÓS-PRODUÇÃO

Na etapa final do processo webdocumental efetuou-se a análise e o tratamento do conteúdo recolhido, definiu-se a estrutura narrativa de cada entrevista. Obedeceu-se a lógica webdocumental de uma narrativa não-linear, que por sua vez se estrutura por micronarrativas lineares. Cada unidade de entrevista é considerada como um discurso narrativo completo, no entanto, simultaneamente, é uma unidade narrativa de um todo a ser combinada com as demais unidades do discurso, numa ordem estabelecida pelo percurso do usuário na plataforma. Assim, efetuou-se a seleção dos trechos principais das entrevistas, de acordo com o foco do tema e as imagens de apoio para compor cada vídeo.

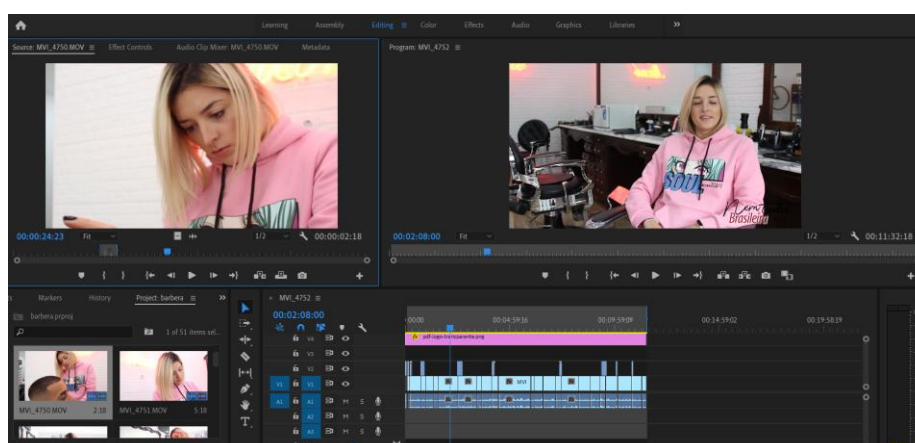


FIGURA 42-EDIÇÃO DE ENTREVISTAS NO PROGRAMA ADOBE PREMIERE PRO CS6.

No programa Adobe Premiere Pro Cs6 realizou-se a estruturação da sequência das imagens e do som das sete entrevistas, definiu-se quais imagens seriam mais interessantes em termos visuais para composição do projeto. A partir da ferramenta selection tool (v) transportou-se trechos de vídeo e de áudio para a Time Line, a anexar aos demais cortes para estuturar as sequências, processo este repetido várias vezes. Utilizou-se o efeito *Dissolve Dip to Black*, para a transição de imagens a permitir uma transposição suave entre elas. Na parte sonora, utilizou-se o efeito *Transitions Constant Power* para suavizar alguns transições sonoras, suavizando a descontinuidade sonora. Pretendeu-se utilizar o mínimo de efeitos para minimizar os efeitos da edição no conteúdo e apresenta ao usuário o conteúdo sem grandes interferências. A seguir para exportação

dos vídeos, definiu-se na *Export Settings* as definições do vídeo: formato *H.264*, arquivo *Youtube HD 1080 p 25* para publicação no canal do projeto e exportação do link para a plataforma webdocumental. O tempo máximo de duração de entrevista é 27m 56 s, da personagem Daniele Neto dos Santos, pois considerou-se o teor das considerações muito relevantes para o tema. O tempo mínimo de entrevista é de 7 m 39 s, da entrevistada Maria Aparecida Silva, determinado pela pouca quantidade do material bruto para a edição.

Entrevistas	Tempo de entrevista do vídeo final das micronarrativas.
Suelâyne Andrade	8 m 38 s
Daniele Neto dos Santos	27 m 56 s
Maria Aparecida Silva	7 m 39 s
Milena Figueiredo	14 m 16 s
Tácila Gosta	11m 33 s
Júlia Furtado	9 m 33s
Beatriz Caetano	11 m 57s

TABELA 23-TEMPO DE VÍDEO EM EDIÇÃO FINAL DAS ENTREVISTAS.

6.5. WEBDOCUMENTÁRIO NEM TODA BRASIEIRA É PUTA

A pré-produção para o desenvolvimento webdocumental não se esgota no produto final audiovisual, mas compreende também o desenvolvimento da plataforma webdocumental digital interativa interligada a rede mundial de computadores. Esta etapa inclui: concepção da plataforma e implementação funcional da mesma.

6.5.1 DESENHO GRÁFICO.

A partir da análise dos três webdocumentários, nomeadamente, Vimy: Living Memorial Alive, Moondisaster, Som dos Sinos, utilizados como modelos de referência para o desenvolvimento prático deste trabalho, foi possível identificar elementos visuais e interativos que servem como inspiração para construção visual da plataforma webdocumental. O modo de interação predominante do projeto é o modo hipertexto com características do modo participativo, de acordo com a classificação de Gaudenzi (2013). A escolha do modo de interação deu-se por dois critérios: recursos técnicos e financeiros para o desenvolvimento da plataforma, sendo o hipertexto o mais acessível e o que necessita de menor grau de literacia na ótica da programação de sites a serem aprimoradas no desenvolvimento de trabalhos futuros. No entanto, a fim de contornar questões técnicas, mas ao mesmo tempo concretizar um dos objetivos deste projeto, optou-se por estabelecer uma obra aberta que acolhe a participação do usuário e serve como ponto de partida para o desenvolvimento coletivo de uma narrativa interativa. Assim, a segunda etapa do projeto se iniciará com a interação do usuário, a partir da página de participação, no qual poderá enviar conteúdos feitos por si. O webdocumentário convida o usuário a utilizar a câmera do seu telemóvel e enviar seu depoimento em formato de vídeo e áudio que será anexado a narrativa. O webdocumento objetiva ser um espaço de comunicação e troca de experiências entre diferentes perspectivas para um debate social que contribua para ampliar perspectivas. O webdocumentário Som dos Sinos foi o modelo principal para definir as páginas e a disposição dos elementos visuais deste projeto, sua estrutura é basicamente definida a partir de links que obedecem a uma organização da narrativa, mas disponibiliza percursos livres onde o usuário pode estabelecer a qualquer momento os caminhos a percorrer na visualização do conteúdo, sem condicionantes à narrativa. Para construção da plataforma foi utilizado o software *WordPress*, de código aberto que pode ser usado para criar sites, blogs e aplicações. Um *software*, mas acessível a nível de custos financeiros que oferece boa execução das ferramentas e qualidade visual. A nível de armazenamento de vídeo, fez necessário inserir-los primeiro no Youtube e utilizar seus links para inserir na plataforma webdocumental, tornando-a mais leve e com mais praticidade no manuseio. As cores utilizadas na composição visual do design da plataforma foram preto, vermelho e branco, a fim de dar sobriedade e ao mesmo tempo leveza na visualização da interface. Os ícones e elementos visuais estão organizados numa disposição central e linear, sem desenhos abstratos, num enquadramento visual de fácil

leitura e utilização. Também criou-se um perfil do projeto no Facebook e Instagram, para fomentar a discussão, a partilha e a divulgação do projeto. Estas duas redes sociais, desempenham um espaço de forte interação na Web e são fundamentais para dar a conhecer projetos, os nichos da internet e ampliar o alcance interativo das plataformas.



FIGURA 43-PRIMEIRA PÁGINA DO WEBDOCUMENTÁRIO NEM TODA BRASILEIRA É PUTA.

O webdocumentário Nem toda Brasileira é Puta pode ser acedido pelo endereço eletrónico : <https://www.nemtodabrasileiraeputa.com/>. O site é responsivo, ou seja, está adaptador para os dispositivos móveis. Sua criação contou ainda com a colaboração do técnico em criação de sites Carlos Silva. A primeira página da plataforma corresponde a página de abertura, nela encontra-se um vídeo de curta duração. Ele a ocupar a totalidade do ecrã e é composto por imagens de algumas entrevistadas, com o título do webdocumentário à esquerda. O usuário a acedar o projeto tem duas opções, poderá escolher em seguir para as informações sobre a natureza do trabalho ou iniciar o percurso na narrativa. O som do vídeo inicial não é ativado automaticamente, porque o recurso da programação do site só permite a ativação de forma manual. Ao aceder a opção projeto, o usuário é direcionado para página O PROJETO.



Figura 44-página o projeto.

Na página O PROJETO, temos na parte superior o menu do webdoc no qual encontram-se todas as páginas, nomeadamente, Início, O projeto, Brasileiras, Participar, Links Úteis e Fórum de discussão. O menú está apenas suprimido na página Início, em todas as demais repete-se para que o usuário possa aceder ao conteúdo na ordem que pretender. Ainda na página do Projeto, temos um texto de apresentação no qual explica-se a natureza do projeto, ou seja, que o mesmo faz parte do projeto prático de conclusão do doutoramento em Arte dos Media da Universidade Lusófona do Porto, da aluna Lardyanne Pimentel Guimarães, com orientação de Prof. Doutor Manuel Bogalheiro, e coorientação do Prof. Doutor António Costa Valente. O vídeo de abertura inicial repete-se, mas pode ser reproduzido com som pelo *play* do usuário. Há também o email de contacto do projeto e um texto a explicar a razão da abordagem do tema.



FIGURA 45-PÁGINA BRASILEIRAS

Na página Brasileiras, estão todos os vídeos das 7 entrevistadas que poderão ser acessados na ordem que o usuário pretender. Ao clicar no vídeo, abre-se uma visualização individual que poderá ser interrompida a qualquer momento. No final de cada vídeo há a sugestão de visualização de um vídeo seguinte, mas sem nenhuma ordem deter-



FIGURA 46-PÁGINA PARTICIPAR

Na página Participar, temos um texto que convida o usuário a contribuir na construção coletiva do discurso narrativo do projeto. A partir da interação do usuário poderá efetivamente efetuar-se o caráter participativo do projeto, com a anexação de outros conteúdos, numa construção coletiva em que autor e público se entrelaçam, ultrapassam fronteiras e redefinem espaços no processo criativo. O conteúdo enviado pelo usuário será anexar o conteúdo a página Brasileiras, o único critério de seleção dos vídeos é: a relação com tema, sem qualquer tipo de censura ou regulação à nível de qualidade de imagem e conteúdo.

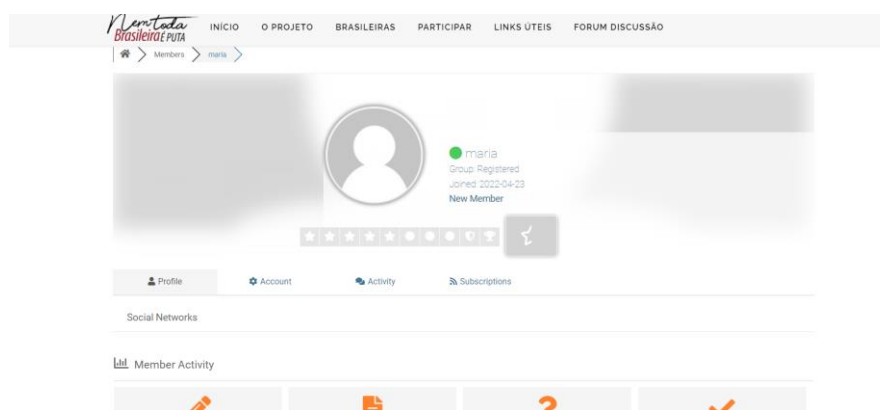


FIGURA 47-PÁGINA FÓRUM DE DISCUSSÃO

Na página Forum de Discussão , temos um fórum no qual o usuário poderá se registrar através de um *username*, email e *password*. A partir do registro na plataforma , o usuário torna-se um membro com perfil e poderá participar dos debates, criar foruns de discussões, fazer comentários, responder as perguntas e visualizar os outros membros. O objetivo desta página é reforçar a parte participativa do projeto e a função de espaço de discussão coletiva do tema, a fim de permitir o cruzamento de perspectivas.



FIGURA 48 - PÁGINA LINKS ÚTEIS

A página Links Úteis, compreende links para plataformas, projetos webdocumentais, laboratórios de produção webdcumentais, artigos e livros sobre o tema. Esta página estará em constante atualiz ação, pois objetiva ser uma fonte de informação e de conhecimento para estudiosos e interessados no tema. Há ainda pouca literatura e informação sobre o webdocumentário, bem como poucos sítios online que o abordem, por isso, considerou-se ser fundamental enquanto investigação científica dar espaço a divulgação de trabalhos científicos, espaços de compartilhamento de informações, laboratorios, cursos, obras wedocumentais e festivais

CONCLUSÃO

O webdocumentário, webdoc, documentário interativo, são algumas das muitas nomenclaturas existentes para definir este novo gênero documental que nasce no meio de uma revolução tecnológica que não só transforma a produção e a concepção das artes e dos media, mas, sobretudo a forma de comunicar, de compreender, de observar o mundo e se comunicar com ele. A utilização da internet, sobretudo dos dispositivos móveis ligados à Internet têm provocado profundas transformações, a um ritmo acelerado, na produção audiovisual mundial. Surgem novos canais de comunicação e novos atores nesse novo cenário midiático no qual as fronteiras são menos perceptíveis e o público, antes resignado ao papel de expectador, torna-se produtor de conteúdo. Ele comenta, filma, grava, faz diretos internacionais com um simples telemóvel e o registo numa rede social de forma gratuita. A rede mundial computadores possibilita a concepção de recursos interativos que permitem novas expressões de expressão e participação da arte. O público deseja participar, intervir e ser notado. Uma cultura participativa e de compartilhamento no qual a supremacia e hegemonia das grandes empresas de comunicação é reconfigurada. A produção cultural se transforma. Todos os dias centenas e milhares de vídeos são produzidos e partilhados em rede, a sociedade torna-se mais imagética, com dispositivos eletrónicos onipresentes conectados à rede. Neste cenário, a produção documental não passa à margem, obviamente, sofre a influência destas transformações e se reinventa, experimenta diferentes maneiras de conceber, projetar e distribuir as obras documentais. A expressão deste novo gênero, manifesta também a capacidade inovadora da produção do documentarista: de fazer uso de novos recursos tecnológicos; de incorporar outras dinâmicas de produção cultural; de permitir a abertura de suas obras às novas possibilidades de interação; de romper limites para uma experiência ampla e coletiva do realizar no qual o processo é mais valioso. O webdocumentário pode ser concebido com poucos recursos, a partir das mais variadas plataformas digitais e com um nível de alcance mundial. Cada vez mais desenvolvido por grandes empresas de comunicação, institutos de investigação e documentaristas, mas ainda pouco conhecido e explorado pelo grande público, este novo gênero representa também uma possibilidade de maior equidade, do ponto de vista da realização e da distribuição audiovisual. Do ponto de vista artístico, tendo em conta os seus mais vários modos de interação, apresenta, sem dúvida, uma inovação nas relações

entre obra, realidade, representação, realizador e público/usuário. De acordo com Machado (2008) o artista busca se apropriar das tecnologias mecânicas, audiovisuais , eletrônicas e digitais numa perspectiva inovadora, a colocá-las em benefício de suas idéias estéticas. No que se refere a pesquisa bibliografia sobre o género, apesar de já existir alguns autores de referência sobre o tema, ainda é limitada. Assim, percebe-se que ainda é uma área pouco desenvolvida e explorada, em seu potencial cultural e social.

PERSPETIVAS PARA O FUTURO

Objetiva-se ampliar o banco de dados do webdocumentário *Nem Toda Brasileira é Puta*, a partir da participação dos usuários com o envio de material audiovisual. Assim, transformar o webdocumentário numa obra coletiva e num espaço público de debate sobre o tema que posteriormente será analisada no âmbito cultural e documental. O webdoc pretende ainda contribuir para o debate sobre o preconceito, existente em Portugal, em relação a imagem da mulher brasileira, a fim de que o tema seja debatido noutros espaços sociais e de comunicação.

BIBLIOGRAFIA

Parente, A. (1993). *Imagem-máquina*. Editora 34.

Baran, P. (1964). *On distributed communications: I. Introduction to distributed communications networks*. RAND CORP SANTA MONICA CALIF.

BAUER, M. (2011). Os webdocumentários e as novas possibilidades da narrativa documental. *Avanca Cinema*, 91-99.

Bazin, A. (1991). *O cinema: ensaios*. Brasiliense.

Barthes, R. (2012). *Elementos de semiologia*. Editora Cultrix.

Barthes, R. (1974). *Análise estrutural do relato*.

Bazin, A. (2004). *What is Cinema? vol. I* (Vol. 20). University of California Press.

Baker, M. (2013). *Documentary in the digital age*. Routledge.

Bowker, G. (2008). *Structures of participation in digital culture*. Social Science Research Council.

Bishop, C. (2006). *Participation*.

Bruxelles: De Boeck &Larcier

Branden, H. (2014). *Interface*.

Bruzzi, S. (2006). *New documentary*. Routledge.

Babo, I. (2018). Redes, ativismo e mobilizações públicas. Ação coletiva e ação conectada. *Estudos em Comunicação*, 1(27), 219-244.

Castells, A. G. (2013). *El documental interactivo: estado de desarrollo actual. Obra digital*, (Vol 4)

Castells, M., & Espanha, R. (2007). *A era da informação: economia, sociedade e cultura* (Vol. 1). Fundação Calouste Gulbenkian. Serviço de Educação e Bolsas.

Cardoso, G., & Castells, M. (2006). *A Sociedade em Rede—Do Conhecimento à Acção Política*. In Conferência promovida pelo Presidente da República (Vol. 4)

- Castells, M. (2017). *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Editora Schwarcz-Companhia das Letras
- Castells, M. (2003). *A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade*. Zahar.
- Castells, M., & Cardoso, G. (2005). A sociedade em rede: do conhecimento à acção política.
- Chun, W. H. K. (2016). *Inhabiting Writing: Against the Epistemology of Outing*.
- Castells, M. (2005). *A sociedade em rede* (Vol. 1, No. 6). São Paulo: Paz e terra.
- Cormode, G., & Krishnamurthy, B. (2008). Principais diferenças entre a Web 1.0 e a Web 2.0. *Primeira segunda-feira*, 13 (6). <https://doi.org/10.5210/fm.v13i6.2125>
- De Queiroz Filho, A. P., & Rodrigues, M. (2007). *Arte de Voar Em Mundos Virtuais*, a. Annablume.
- Di Felice, M. (2012). Redes sociais digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social. *Revista USP*, (92), 6-19.
- Da Cunha Recuero, R. (2005). Redes sociais na Internet: Considerações iniciais. In *E-Compós* (Vol. 2).
- Di Felice, M. (2018). *Net-ativismo: da ação social para o ato conectivo*. Pia Sociedade de São Paulo-Editora Paulus.
- Eco, U., & Ferreira, J. M. (1995). *A definição da arte*.
- Felice, M., & Bonami, B. (2019). Ecologias conectivas: a qualidade transorgânicas das interações nos ambientes-redes. *Educação Unisinos*, 23(4), 709-724.
- Ferreira, G. (2018). *Sociologia dos novos media*.
- Gobira, P. (2016). Por uma preservação integral da obra de arte digital: anotações sobre arte tecnológica. *RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, 14(3), 501-514.
- Gaudreault, A., & Jost, F. (2009). A narrativa cinematográfica. *Brasília: Editora Universidade de Brasília*, 6.

Gaudenzi, S. (2013). The interactive documentary as a living documentary. *Doc On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, (14), 9-31.

Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (Doctoral dissertation, Goldsmiths, University of London).

Gifreu, A., & Scolari, C. A. (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción. *DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, (14), 307-309.

Heidegger, M. (2003). *A caminho da linguagem*. Ed. Universitária São Francisco.

Jenkins, H. (2006). Convergence culture. In *Convergence Culture*. new york university press.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red* (Vol. 60). Editorial Gedisa.

Lemos, A. (2005). Ciber-cultura-remix.

Lemos, A. (2008). Arte eletrônica e cibercultura. *Revista Famecos*, 4(6), 21-31.

Lemos, A. (2010). *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Sulina. Le Monde. (2014). M Webdocumentaires. Retrieved 12 de janeiro 2017, from <http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>

Liesen, M. (2005). Navegando na ciberarte: notas sobre arte e imaginário na contemporaneidade. *Revista Eletrônica de Ciências Sociais*, n, 71-94.

Forny, L. (2006). Arte e Interação: Nos Caminhos da Arte Interativa?. *Razón y Palabra*, (53).

Freire, M. (2005). Fronteiras imprecisas: o documentário antropológico entre a exploração do exótico e a representação do outro. *Revista Famecos*, 12(28), 107-114.

RANCIÈRE, J. (2012). O espectador emancipado. Tradução de Ivone C. Benedetti. *São Paulo: Editora WMF Martins Fontes*.

- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT press.
- Monteiro, A. C. (2019). O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade.
- McLUHAN, M. (1974). *Os meios de comunicação: como extensões do homem*. Editora Cultrix.
- Machado, A. (2002). Arte e mídia: aproximações e distinções. *Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica*, (4).
- Machado, A. (2007). *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. Paulus.
- Metz, C. (2011). Language and cinema. In *Language and Cinema*. De Gruyter Mouton.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT press.
- Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary*. Indiana University Press.
- Nash, K. (2021). *Interactive Documentary: Theory and Debate*. Routledge.
- Spinelli, E. M. (2013). Webdocumentário: produção documentária multimídia e interativa na internet. *Revista Comunicação Midiática*, 8(2), p-169.
- Sabino, J. (2007). Web 3.0 e Web semântica—do que se trata. *Secretaria-geral do Ministério das Finanças e da Administração Pública. Document Number*.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Editorial Gedisa.
- Squire, C. (2020). O que é narrativa?. *Civitas-Revista de Ciências Sociais*, 14, 272-284.
- Trivinho, E., & Cazeloto, E. (2009). A cibercultura e seu espelho. *São Paulo: ABCiber*.
- Tatto, L., Gois, P., & Borges. (2011). Storytelling e estratégia: a cognição como forma de integração. *Saber Acadêmico*, n ° 11 - jun. 2011/ issn 1980-5950. Retrieved from <http://www.uniesp.edu.br/revista/revista11/pdf/artigos/10.pdf>
- Gaudenzi, S. (2013). The Living Documentary: from representing reality to co-creating

reality in digital interactive documentary (Doctoral dissertation)

Instituto Nacional de Estatística. (2015). Retrieved 17 de janeiro de 2015, from http://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_destaques&DESTAQUESdest_bo ui=157606674&DESTAQUESmodo=2

Fragoso, M. L. (2010). Arte, Design e Tecnologia–Instalações multimídia interativas. *Proceedings of SIGRADI 2010/Disrupción, modelación y construcción: Diálogos cambiantes*, 169-172.

Plaza, J. (2003). Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS (São Paulo)*, 1, 09-29.

Penafria, M. (2011). Tradição e reflexões: contributos para a teoria e estética do documentário.

Prodanov, C. C., & FREITAS, E. C. D. (2009). Metodologia do trabalho científico. Novo Hamburgo: Feevale.

Oliveira, L. U., Busarello, R & Beiegling, P. (2013). Tecnologia e novas mídias: da educação às práticas culturais e de consumo. São Paulo: Pimenta Cultural.

Pierre Levy. (2010). *Cibercultura*. Editora 34.

Paz, A. (2017). Documentário interativo e estratégia de impacto social. *DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, 81-108.

Perafria, M. (2007). Estética do digital.

Lévy, P. (1993). *Tecnologias da inteligência*, As. Editora 34.

VAN DER MAREN, J. M. (1996). Méthodes de recherche pour l'éducation. 2. E

Winston, B., Vanstone, G., & Chi, W. (2017). *The act of documenting: documentary film in the 21st century*. Bloomsbury Publishing USA.

Xavier, I. (2018). A experiência do cinema.

Xavier, I. (2005). O discurso cinematográfico: a opacidade e transparência.

REFERÊNCIAS *ONLINE*

Webdocumentário e novas narrativas. Acedido a 10/01/2020

<http://webdocumentario.com.br/>

Mit Open Documentay Lab. Acedido a 10/ 04/2019

<https://docubase.mit.edu/>

Webdocumentário Living Memorial Vivant. Acedido a 7/04/ 2022

<https://livingmemorialvivant.ca/>

Webdocumentário Som dos Sinos. Acedido em 04/ 02/ 2022

<https://sommossinos.com.br/>

Arnau Gifreu on interactive documentary. Acedido em 02/03/ 2020

<http://agifreu.com/interactivedocumentary/>

Webdocumentário Universe Within. Acedido em 23/04/ 2022

[NFB/Interativo - UNIVERSO DENTRO](#)

National Film Board Of Canada. Acedido em 23/ 04/ 2022

<https://www.nfb.ca/>

Webdocumentário Nem toda Brasileira é Puta. Acedido em 23/04/ 2022

<https://www.nemtodabrasileiraeputa.com/>